

# **GAME DESIGN y GRAFISMO DE UN VIDEOJUEGO**

**1711 : EL SETGE**

**“La història de Jaume Solà”**

Gerard Deumal Clopés

Noemí de Trastamara

Grado Multimèdia

Curso 2013/2014



## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	p7
1.1 MOTIVACIONES	p8
1.2 OBJETIVOS GENERALES	p9
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	p10
2. PREPRODUCCIÓN	p11
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	p12
2.2 ANÀLISIS DEL SECTOR	p14
2.3 REFERENTES HISTORICOS	p16
2.3.1 Historia del Juego	p16
2.3.2 Protagonista	p17
2.3.3 Aliados	p18
2.3.4 Enemigos	p18
2.3.5 Fechas	p19
2.4 REFERENTES VISUALES	p20
2.4.1 Aliados Austracistas	p20
2.4.2 Enemigos	p23
2.4.3 Entornos	p25
2.4.4 Elementos	p31
2.5 ESTILO GRÁFICO	p48
2.5.1 Estilo gráfico de la época	p48
2.6 TARGET DEL JUEGO	p52
2.7 ESTRATÉGIA	p54

3. PRODUCCIÓN	p57
3.1 NAMING	p58
3.2 LOGOTIPO	p62
3.3 GRAFISMO	p68
3.3.1 Estilo gráfico utilizado	p69
3.3.2 Los personajes	p73
3.3.3 Entornos	p84
3.3.4 Menú HUD	p95
3.3.5 Pantalla de carga	p98
3.3.6 HUD	p100
3.3.7 Botones de acción	p106
3.3.8 Los puntos	p107
3.3.9 Las fechas	p108
3.3.10 Creación de niveles	p109
3.4 CREACIÓN DEL DOCUMENTO DE GAME DESIGN	p123
3.4.1 Teórica del diseño de videojuegos	p124
3.4.2 Guion literario y guion técnico	p131
4. RESULTADOS	p132
4.1 DOCUMENTO DE GAME DESIGN	p133
4.1.1 Género, plataforma y distribución	p134
4.1.2 Narratologia	p134
4.1.3 Unidades de contenido	p135
4.1.4 Espacio	p137
4.1.5 Entorno	p138
4.1.6 El Protagonista	p138
4.1.7 Personajes secundarios, amigos y enemigos	p141
4.1.8 Objetos	p142
4.1.9 Elementos de la interface	p143
4.1.10 La puntuación	p 143



---

4.1.11 Vinculació con facebook	p144
4.2 GUIÓN LITERARIO	p145
4.2.1 Descripción	p145
4.2.2 Idea general	p145
4.2.3 La Historia	p146
4.3. GUIÓN TÉCNICO	p151
4.3.1 Comandos	p151
4.3.2 Cámara	p151
4.3.3 HUD	p151
4.3.4 Creación del fondo	p153
4.3.5 Creación de niveles	p153
4.3.6 Descripción de niveles	p155
5. CONCLUSIONES	p162
6. BIBLIOGRAFIA	p165



## 1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge de la idea de la productora E2S de crear un videojuego sobre el documental “1711 El Setge de Cardona” que ellos mismos produjeron. Pese a que al final el proyecto no avanzó, la idea sirvió de inspiración para la creación de este trabajo.

El documental narra la historia de la guerra de sucesión Española, donde los ejércitos de Felipe V de Borbón y Carlos III de Austria se disputan la corona de España, debido a la muerte sin descendencia de Carlos II de Hamburgo. Este conflicto se convierte en un conflicto internacional de tal magnitud que algunos se atreven a clasificarla como la primera guerra mundial, donde no sólo se disputa el trono español, sino que también se enfrentan dos ideologías (los Borbones que defendían un régimen absolutista y los Asturias de ideología más libertaria) para adquirir el control sobre Europa. La guerra de sucesión transcurre durante aproximadamente 12 años (1701-1713), y su final termina llevando un montón de consecuencias para la población Europea, Española y Catalana.

Cuando el proyecto llegó a la universidad esta lo encargó a cinco estudiantes para que, mediante la realización de su propio TFG, elaboraran un trabajo del agrado de la productora. Para la realización de dicho trabajo de una forma conjunta, se dividieron entre los cinco miembros cada una de las facetas de la elaboración de un videojuego.

También se decidió crear más de un juego, finalmente, yo escogí ser el encargado de la elaboración del apartado gráfico de uno de los videojuegos, concretamente de un videojuego de plataformas 2D para navegador web.

Tras la cancelación del proyecto realicé algunos trabajos para que los compañeros encargados de la programación pudieran programar sus juegos, de este modo empecé también mi propio trabajo de final de grado. Al trabajo le añadí la elaboración del documento de GameDesign, eso fue tras la realización de una asignatura impartida por Oriol Boira, que me descubrió por completo esta parte tan importante dentro de la creación de un videojuego.

## 1.1 MOTIVACIONES

Tal y como hemos comentado anteriormente, la elección de este trabajo vino marcada por un seguido de hechos que finalmente nos llevó a la idea original, crear tanto el grafismo como el GameDesign de un videojuego de plataformas 2D sobre el sitio de Cardona en 1711.

Las principales razones por las que se decidió realizar este trabajo y no cambiar a otra idea son:

- La realización de un proyecto a partir de unas condiciones impuestas por un cliente real. Finalmente no se pudo seguir con el proyecto de la productora, partí de su idea para tomar ejemplo de su propuesta y adaptarme a ella, en vez de escoger una idea que se adaptara a mí.
- El trasfondo del proyecto, es realmente motivacional para mí el hecho de que no solamente se persiga un gran número de jugadores, o un buen resultado en grafismo y gamedesign... sino que también se quiera transmitir un mensaje además de ello, un mensaje con un gran sentido para el momento social en el que nos encontramos.
- La creación del grafismo de un videojuego basado en una época, unos hechos y unos personajes reales. Para la creación de todos los elementos que aparecerán en el videojuego será necesaria la documentación y búsqueda, para así mejorar la inmersión del jugador. La fidelidad del juego a la realidad es un hecho importante ya que el juego está basado en hechos reales, los errores en este campo pueden hacer dudar de la veracidad de otros campos de la obra, y de esta en sí.
- También resulta un desafío, y por tanto una motivación, la creación de mi primer documento de gamedesign para un proyecto real, con un target concreto y con un cliente al que justificar el porqué de cada elección, para así conseguir un juego jugado que transmita e informe de lo que quiere la empresa.
- Finalmente decir que gamedesign y grafismo son dos de los campos, dentro de los estudiados durante el grado multimedia, que más han llamado mi atención, con la realización del TFG espero profundizar más en ellos.

## 1.2 OBJETIVOS GENERALES

Con este trabajo busco cumplir una serie de objetivos, distingo entre generales y específicos en función de si quiero alcanzarlos mediante la realización el trabajo en sí (generales ), o por medio de una parte concreta del trabajo (específicos).

Dentro de los objetivos generales encontramos:

- Aprender más sobre la industria del videojuego. Al tratarse de un sector que desde siempre ha llamado mi atención, con el trabajo sobre dos de sus principales áreas también se pretende conocer más sobre la industria en sí. Por ejemplo buscando referentes para la creación de mi videojuego, conocer artistas que trabajan en estos sectores, informarme de novedades y próximos lanzamientos ...
- Ver los puntos que tienen en común los dos campos que se han trabajado en este proyecto, estos son el grafismo y el GameDesign. Saber que se requiere de uno para poder realizar el otro, o como afectan las decisiones tomadas en uno sobre el otro campo.
- Realizar todas las tareas en los campos de GameDesign y Grafismo de modo que, una vez terminado el trabajo, tan solo falte programar para obtener el resultado final.
- Crear un contenido tan fiel como sea posible a los hechos, realizando un buen trabajo de documentación para su posterior extrapolación al campo de los videojuegos.
- Crear tanto el GameDesign como el Grafismo para un juego de calidad, que consiga entretener, divertir, informar y hacer llegar un mensaje al máximo número de jugadores posibles.
- Mejorar mis habilidades con softwares de grafismo, como pueden ser el illustrator o photoshop.

## 1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Más concretamente, dentro de los objetivos generales, podemos fijarnos en pequeñas facetas del trabajo que por un motivo u otro tienen un peso especial dentro de este, para conseguir un buen resultado tanto para el público como para la productora.

- Conseguir que el apartado de Grafismo mantenga una unidad, tanto en personajes como en escenarios, en los menús, las tipografías ... que todo mantenga un estilo unitario, para poder dotar al juego de una personalidad gráfica distintiva a otros títulos.
- Crear un juego con una historia fiel a los acontecimientos que sucedieron en Cardona durante el invierno de 1711, capaz de reflejar la importancia y el alcance de los acontecimientos que allí ocurrieron.
- Conseguir, mediante el Documento de GameDesign, un juego que sea divertido a la vez que se procura que sus mecánicas no excedan un límite de fantasía, para así obtener un juego con mecánicas lógicas que transmitan la máxima sensación de veracidad al jugador.

Por Ejemplo: Una mecánica que no sería aceptada en este videojuego sería la de saltar encima de un enemigo para eliminarlo, o dotar de excesivas plataformas los niveles, ya que no se quiere crear un juego de este tipo.

- Elaborar una buena recogida de información para poder crear los entornos de una forma fiel, así como los personajes (tipo de armamento y ropa), y los demás elementos gráficos que aparecen en el juego.
- Crear los elementos gráficos de forma que sean adecuados para su posterior programación.
- Generar una navegación fácil e intuitiva dentro de los menús del juego y la HUD.

## 2. PREPRODUCCIÓN

El apartado de preproducción de este trabajo tiene una gran importancia sobre los resultados finales. La productora nos encargó un trabajo sobre el asedio de Cardona en la guerra de Sucesión, por lo que debemos informarnos bien sobre todo lo que allí tuvo lugar, y así seleccionar aquella historia que mejor pueda conectar con el público.

Para la creación del grafismo también es necesario cumplir con un rigor histórico, los errores más grandes en este campo pueden producir efectos negativos en la inmersión del jugador. Se quiere que los amantes de la historia de Cardona, y de la época en la que la guerra tuvo lugar en general, no encuentren errores y disfruten de una recreación fiel, mientras aquellos no tan conocedores de la historia aprendan por el simple hecho de jugar.

La productora no quiere que el videojuego tenga solamente fines lúdicos, quiere también informar al mayor número de gente de la forma más correcta posible, y para ello debemos:

- Divertir al jugador.

Si el jugador no se divierte no va a seguir con el juego, tampoco va a guardar un buen recuerdo de él, y mucho menos lo va a recomendar a sus amigos.

- Informar de forma correcta y sutil.

Para no poner en duda al jugador la veracidad de los demás elementos, toda la información sobre el juego siempre debe tener una base verídica. Aquellos jugadores que tan solo quieran divertirse, serán informados por el simple hecho de jugar al juego, y aquellos que además de divertirse busquen información, deben encontrar información verídica.

- Alcanzar con el juego al mayor número de personas posibles.

Para ello es necesario que divierta, como ya hemos comentado, y también que tenga una buena estrategia de distribución.

Para cumplir este último punto y conseguir alcanzar al mayor número de personas posible, hemos hecho un breve análisis del sector de los videojuegos, definido el target de nuestro juego, y redactado un conjunto de puntos que pueden favorecer propagación de un juego de navegador web.

## 2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En este proyecto se llevan a cabo dos de las principales fases en la creación de un videojuego, el documento de GameDesign y el grafismo de la obra.

Normalmente, en el proceso de creación de un videojuego, participan distintos grupos de personas que se encargan de todos los campos que forman un videojuego. Desde un punto de vista artístico, un videojuego es una obra de arte pluridisciplinar, en la que participan artistas de distintos campos como la música, la ilustración, la narrativa... Además de eso, se trata también de una importante obra tecnológica en la que programadores producen un software, en este la suma invertida puede oscilar desde lo más económico a la cifra más disparatada.

Podemos distinguir entre los siguientes profesionales trabajando en el proceso de desarrollo de un videojuego:

- Diseñador  
Desarrolla el concepto, la historia, los niveles, las mecánicas...
- Grafista  
Da forma visual al concepto, desarrolla la identidad visual, genera los componentes, realiza los modelos digitales
- Programador  
Desarrolla el motor del juego, crea el prototipo, implementa la mecánica.
- Animador  
Realiza los modelos digitales, dota a los modelos de esqueleto, implementa la animación dentro del juego, implementa las escenas de transición.
- Ingeniero de sonido  
Crea los efectos de sonido, compone la música.
- Probador  
Encuentra los problemas, presenta informes.
- Coordinadores  
Diferentes coordinadores que supervisan cada parte del proceso.



Diseñador y grafista son las dos partes que se realizarán en este proyecto, ambas empiezan en las más tempranas fases de producción, y dependiendo del tipo de proyecto se alargan hasta el final o simplemente se detienen una vez entregado el relevo a las otras partes.

En cuanto a Diseño del videojuego, el objetivo es crear un documento de diseño donde queden explicadas todas las facetas del juego, este documento es el punto de referencia para todas las partes implicadas en la creación de un videojuego. Ya que el objetivo del documento de diseño es ser lo suficientemente preciso y claro para que el equipo pueda crear el juego deseado, todas las decisiones tomadas dentro del documento de diseño serán explicadas y justificadas en la memoria.

Dentro del campo del grafismo, crearemos todo el apartado visual que necesite nuestro videojuego, desde los personajes al logotipo. Buscaremos sobretodo que todos los elementos mantengan un mismo estilo, y que los referentes sean aprovechados correctamente.

## 2.2 ANÁLISIS DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

El análisis del sector es algo muy importante para ser conscientes de la cantidad de público al que podemos llegar. En nuestro proyecto se nos ha pedido crear un juego Web que tenga relación con la guerra de Cardona, con el fin de dar a conocer aún más tal acontecimiento. Con el análisis del sector podemos defender mediante cifras el uso de un videojuego para tales objetivos.

El tamaño del mercado mundial de videojuegos en el año 2012 es de 31909 millones de euros, y se prevé un crecimiento del 47% durante los próximos 4 años, se trata del sector del ocio que más factura por encima de música y cine, y también uno de los más influyentes.

Según las edades de los jugadores, vemos que el 97% de niños europeos entre 12 y 17 años juegan a videojuegos, también que el 35 % de jugadores europeos tienen más de 35 años.

El “libro blanco sobre desarrollo de videojuegos” en su edición del 2014, nos informa de que en España el 78% de los juegos son consumidos a través de internet.

Para situarnos en cifras sobre la población catalana, en el *“Pla de cultura digital per a les empreses creatives catalanes, entre 2014-2016”*<sup>1</sup>, aparece que un 21,4% de la población catalana juega a videojuegos (1.320.000 de personas), de los cuales el 63% son hombres y el 37% mujeres. Si bien es el consumo cultural menos extendido entre la población, también es el que ha experimentado un crecimiento más grande.

Además de los datos a los que hemos hecho referencia anteriormente, podemos encontrar una inmensa cantidad de información referente a la facturación del sector en Cataluña y España, la cual cosa carece de importancia ya que el juego que tratamos es gratuito, y tiene una finalidad puramente informativa y divulgativa.

Como si de una campaña de marketing se tratara, debemos justificar el porqué dicha campaña funcionará adecuadamente con la creación de un videojuego.

- Existe una predisposición positiva por parte de los jugadores que, si no se rompe, puede hacer que el juego transmita una mayor cantidad de conceptos de una forma más profunda y duradera.
- La duración de un juego suele ser larga, de modo que la exposición a la marca/idea (si el juego funciona correctamente con la retención del usuario) también.

---

1- Documento “Pla de cultura digital per a les empreses creatives catalanes”

Enlace: <http://cercles.vtlseurope.com:8098/arxiu/pdf/E140072.pdf>

- La atención del usuario está completamente focalizada en el juego.
- Se trata de una estrategia publicitariamente diferente, todavía no es un recurso muy explotado por lo que esta estrategia otorga singularidad a la marca.
- Tipo de publicidad no invasiva, de modo que tú escoges si te expones a ella o no y durante cuanto tiempo.
- Es un tipo de publicidad que se propaga viralmente, de modo que con un coste bajo se puede llegar a muchas personas, gracias a internet.
- Es una campaña realmente barata en relación a otros tipos de campaña publicitaria.

Con este breve análisis del sector de los videojuegos, vemos que se trata de un sector de los más saludables de la economía actual, y con más previsión de crecimiento en los próximos años. Además de todo esto, los videojuegos ofrecen entretenimiento y diversión a sus consumidores mediante la interacción, la cual cosa permite acercarse al usuario de una forma especialmente única.

“Dime algo y lo olvidaré, enséñame algo y lo recordaré, involúcrame y aprenderé “

Confucio, 500 a.C



## 2.3 REFERENTES HISTÒRICOS

Para iniciar el trabajo visualizamos el documental “1711 El setge de Cardona”, en la siguiente página web:

<http://www.tv3.cat/videos/4238530/1711-El-setge-de-Cardona>

También visitamos la web donde se situará el juego, y vemos que podemos ampliar la información relativa al sitio de Cardona.

<http://www.elsetge.cat/>

Para ampliar nuestra visión sobre los hechos que ocurrieron en el sitio, buscamos información de la guerra de sucesión española, con ella conseguiremos obtener más datos sobre el contexto en el que ocurrieron los hechos.

De entre todos los datos entre los que hemos buscado deberemos extraer una historia, que motivara el guión del videojuego, además de mecánicas, diálogos, enemigos, objetos, puzles...

Finalmente, tras un análisis de todos los referentes que aparecen en el documental, decidimos que el juego contara la historia de Jaume Sola, un habitante de Rinier, y de cómo este fue a buscar los refuerzos a Prats de Rei para llevarlos dentro del Castillo de Cardona, permitiendo así mantener la resistencia del castillo.

### 2.3.1 La historia del juego

En el documental aparece la historia en la que nos inspiramos para crear el videojuego, aproximadamente por la mitad del documental se hace referencia al diario de guerra del mariscal Starenberg, donde deja constancia de la primera acción combinada desde dentro y fuera del castillo.

Utilizaremos documentos referentes a los hechos en cuestión para obtener más detalles sobre todo lo que sucedió.

En la página web <http://guerradesuccessio.cat> podemos encontrar algunos de los documentos, por ejemplo:

[http://guerradesuccessio.cat/documents/prats\\_de\\_rei1711/transcripcio\\_diario\\_prats\\_de\\_rey.pdf](http://guerradesuccessio.cat/documents/prats_de_rei1711/transcripcio_diario_prats_de_rey.pdf)

Este documento es una transcripción de la batalla de Prats de Rei, entre los días 16 de Setiembre y 23 de Diciembre del 1711, a partir de este podemos obtener detalles sobre los días concretos en los que se realizó la acción y el numero de refuerzos que se trasladaron.

También encontramos detalles sobre la situación de las tropas austracistas de Prats de Rei, las cuales no podían socorrer a los aliados atrapados en el castillo de Cardona.

“La presa de la vila de Cardona i el setge borbònic al castell van causar gran malestar a l'exèrcit austriacista i al país en general. El mariscal Starhemberg, comandant en cap de l'exèrcit austriacista, es podia veure abocat a una precipitada rendició si els borbònics es feien amb el control de la fortalesa de Cardona. No podia mobilitzar gaire tropes de les que tenia al campament dels Prats de Rei, i podria facilitar l'accés de l'exèrcit borbònic cap a l'interior. El mariscal va preferir tenir un ull posat a Cardona, confiant plenament en les possibilitats de la seva inexpugnable fortalesa, tot preparant arriscadament un relleu de tropes al Castell.”<sup>2</sup>

Alfred Arneth, *Das leben der kaiserlichen feldmarschalls Grafen Guido Starhemberg...*, p. 688.

### 2.3.2 El protagonista

Nuestro protagonista aparece brevemente en el documental, se trata de Jaume Solà, y es descrito como un joven maestro de casas de Riner, una población próxima a Cardona.

Todo lo que conocemos de él es que tuvo un papel destacado durante el asedio. Pese a no saber concretamente todas sus acciones, si que sabemos que tomo partido en la acción de reabastecimiento del castillo el 23 de Noviembre del 1711.

El día 13 de Abril de 1712, cuatro meses después del asedio, se redactó el fragmento que leeremos a continuación, pertenece al Archivo de la Corona de Aragón, Notariales de Cardona, 86. Manual de Josep de Rúbies, tesorero del ducado de Cardona, años 1712-1713.

*“por quanto teniendo presentes los meritos y servicios durante el assedio del castillo de Cardona al qual se introduxo en los mayores aprietos guiando á los oficiales que la tan acertada conducta del Mariscal conde Guido Stheremberg imbio para reconocer el castillo entrando y saliendo con cartas y respuestas todas las vezes que se offrecio sin reparar en los riesgos á que conocidamente se exponia he venido en hazerle merced de quatro reales al dia sobre los productos de las salinas de Cardona”*<sup>3</sup>

En este fragmento la reina obligaba a Josep de Rúbies a pagar a nuestro protagonista 4 reales al día, extraídos del producto de las salinas de Cardona, en compensación por los servicios ofrecidos al ejército austracista durante el sitio de Cardona.

1- Alfred Arneth, *Das leben der kaiserlichen feldmarschalls Grafen Guido Starhemberg...*, p. 688.

2- Archivo de la corona de Aragón (ACA),Notariales de Cardona, 86. *Manual de Josep de Rúbies, tesorero del ducat de Cardona, dels anys 1712-1713*

### 2.3.3 Aliados

El principal aliado de nuestro protagonista es Pere Ventallola, también conocido como el “Rector de Bergús”.

El mismo rector deja constancia de lo sucedido en su propia rectoría y en la población de Bergús durante el asedio, esto nos da una gran información de cómo vivió el conflicto la población civil.

En este fragmento deja constancia de cómo quemaron y saquearon su parroquia.

*«Els lliures, consuetes i escriptures antigues de la parròquia, que moltes ne cremaren los sacrilegos soldats quant tanian lo siti a Cardona, lo any 1711, a la fi del any que cremaren y robaren tot lo que trobaren en esta iglèsia de Bergús»<sup>3</sup>*

### 2.3.4 Los enemigos

El ejército Borbón entró en territorio catalán con actitud firme de terminar con la guerra, para ello era necesaria la ocupación de Barcelona, su superioridad numérica les aportaba una ventaja estratégica, ya que podían realizar más movimientos de forma simultánea. Un total de 57.000 soldados se encontraron en Prats de Rei el Septiembre de 1711, más de 10.000 de los cuales marcharon a Bergús para iniciar el asedio de Cardona.

Los soldados enemigos en tierra catalana eran conocidos entre la población civil por su dureza, la rebelión del pueblo catalán debía ser castigada.

*“En lo any 1700 morí Carlos segon, rey de Espanya, sens sucseió, al qual costà grandíssima guerra entra Falip quint y Carlos tercer, vuy enparador. Que fou la grandísima desdita per lo Principat de Catalunya eixas guerres per las morts que.s feren, cremas de casas y sacos ab grandíssimas crueltats”<sup>4</sup>*

"El encono que habían concebido los naturales de la *Corona de Aragón contra Castilla* era el mayor; tan recíprocamente se ofendían que no es posible reducirlo a la pluma, porque entrambas naciones aspiraban a la prerrogativa de primogénitos en la estimación de los dos competidores soberanos. Entrambas temían no quedar la una nación sujeta a la otra. *La impiedad era igual.*"<sup>5</sup>

3- AHC, xxl.1.16. Testimonio de Pere Ventallola, prevere y rector de Bergús.

4- Antoni Joan Palà (n. 1655-†1715), pagès, amo i propietari de la casa, mas i heretat de Palà de Coma, parròquia de Bergús, terme de Cardona, any 1713.

5- Capità Francesc de Castellví i Obando (1682-1757), Narraciones Históricas desde el año 1700 al 1725; Vol III, pag 38

Conocemos de la participación del “*Régiment de la Couronne*” (regimiento de tropas francesas) en la guerra de Cardona, gracias a las siguientes palabras, donde se deja constancia de batallas en el sitio de Cardona contra las tropas de Staremborg, en el puente de La Coromina:

*“La Couronne prend ensuite des quartiers d’hiver en Roussillon, repasse les Pyrénées en juillet, et pendant le siège de Cardonne, il est chargé, avec le régiment espagnol de TRUXILLO, de garder le pont de Las Carminas ; attaqués par STAREMBERG, les 11 et 15 décembre.”<sup>6</sup>*

Que traducido dice:

La corona (haciendo referencia al regimiento) luego tomó cuarteles de invierno en Roussillon (población francesa), vuelve a cruzar los Pirineos en julio, y durante el sitio de Cardona se encarga con el regimiento español Trujillo, para mantener el puente de La Coromina; atacado por Staremborg el 11 y 15 de diciembre.

### 2.3.5 Las fechas

Según la documentación que hemos podido encontrar, situamos el juego en los días 21, 22 y 23 de noviembre del 1711.

*“El dia 22 de novembre, el mariscal Starhemberg, des del campament dels Prats de Rei, va destinar al comte de Gehlen, coronel del seu mateix regiment, juntament amb el sergent major Kupp, perquè formessin 150 granaders destacats de totes les accions i introduïssin un comboi de socors al castell de Cardona. Els 150 granaders havien de rellevar les tropes més inservibles del castell. Se n’emportaren 50 barrils de pólvora, 12.000 pedres i 60 quintars de bales de fusell, que aconseguiren descarregar dins del castell de Cardona. Un cop a dins de la fortalesa, el coronel Gehlen s’havia d’informar de la manera més exacta possible de l’estat de la situació, dels magatzems de municions i provisions que hi havia, de la magnitud de les obres del castell i de les infraccions comeses per la força de l’enemic, però sobretot del nombre i la posició dels resistents, per tal de poder transmetre a Starhemberg aquesta informació i poder demanar tropes i provisions addicionals per allargar l’esperança.<sup>21</sup> L’operació de socors del comte de Gehlen va ser un èxit. El dia 23 a la nit, arrambats els granaders a la pujada del castell, després d’ordenar el comte d’Eck una embestida cap als assetjadors, aconseguiren introduir-se a dins del castell amb l’única baixa d’un sol ferit.”<sup>7</sup>*

Podemos ver que las tropas abandonaron Prats de Rei el día 22, llegando el 23 por la noche a Cardona, por lo que deducimos que Jaume Solà empezó su aventura el 21 de Noviembre del 1711.

6- HISTOIRE DE L’INFANTERIE FRANÇAISE Librairie militaire J. Dumaine – Paris 1876 , TOME 4 - Pages 85-101

7- Alfred Arneth, *Das leben der kaiserlichen feldmarschalls Grafen Guido Starhemberg...*, p. 688.

## 2.4 REFERENTES VISUALES

Para crear el grafismo del videojuego necesitamos referentes visuales, con ellos podemos ser fieles gráficamente a la época y también adoptar un estilo que vaya acorde.

Es importante ser fiel a los referentes y asegurarse de su veracidad, ya que de lo contrario los errores influirían en la inmersión del jugador. Lo que se pretende es que, al moverse por el mundo virtual, todo aquello que aparezca aporte información al jugador de una forma implícita y coherente, sobre cómo era el objeto representado a principios del siglo XVIII.

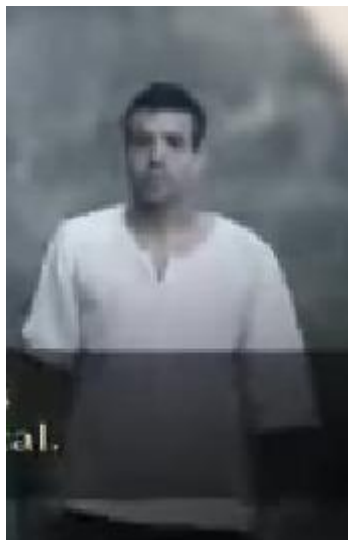
Una vez recogida toda la información más rigurosa, también haremos una búsqueda referente al estilo gráfico de la época, con ello pretendemos saber el máximo posible sobre de qué forma se expresaban encima del papel en la época, desde las corrientes artísticas más influyentes hasta el método común utilizado para representar luces, sombras, perspectivas...

A continuación mostramos la información gráfica sobre la que se trabajará, esta información hace referencia a aliados, enemigos, entornos y otros elementos.

### 2.4.1 Aliados Austracistas

#### a) El protagonista

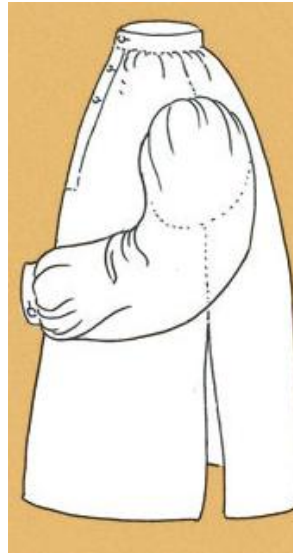
Lo único que sabemos es que era un maestro de casas (albañil) que vivía en Rinier, de mediana edad, su nombre era Jaume Solà. En el documental del sitio de Cardona emitido por TV3 se le representaba de la siguiente forma.



Es representado con ropas típicas de la época, como puede ser:

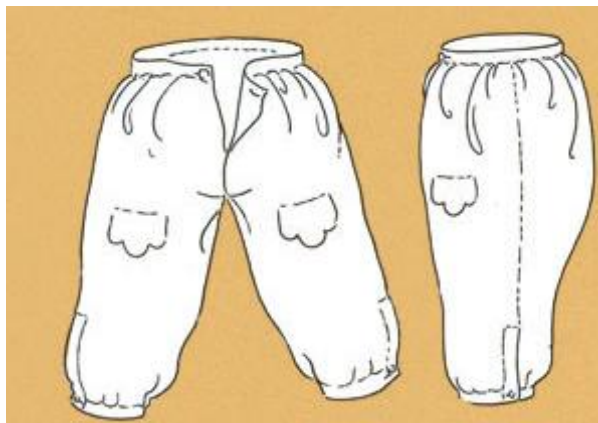


Una camisa que solía ser de algodón, cáñamo o lino de color crudo, con mangas largas y anchas, no estaba abierta del todo por delante, solo tenía un corte que se cerraba con pocos botones cerca del cuello, para introducir la cabeza. El cuello de la camiseta era redondo.



Img. 1

Eran una especie de pantalón generalmente de un tono más bien marrón, que iba de la cintura hasta debajo de la rodilla. Contaba con botones para asegurarme la fijación en los laterales de la rodilla y en la cintura. También tenían bragueta.



Img. 2

Img.1- Ilustración de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/Camisa.jpg>

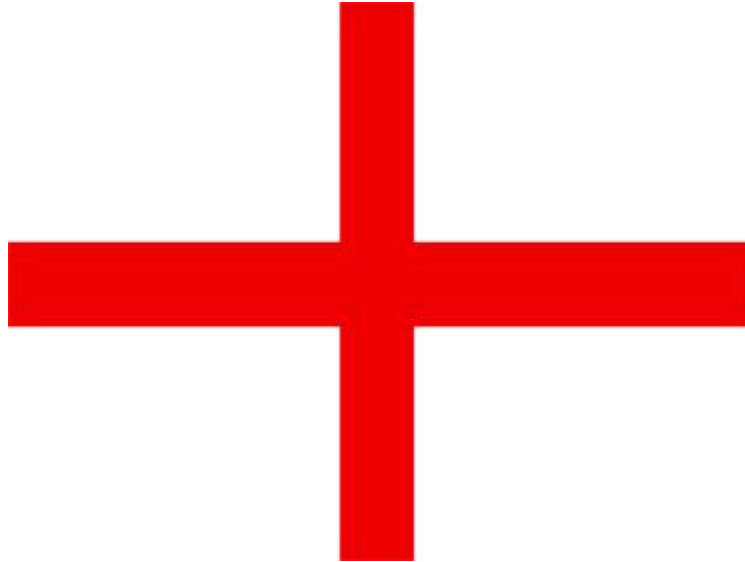
Img.2- Ilustración de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/Calces.jpg>

**b) Miquelets**

Los "Miquelets" eran un cuerpo declarado Austracista, formado en su mayoría por habitantes de Catalunya, de tipo voluntario o mercenario, eran reclutados por las diputaciones y las juntas de la corona de Aragón, participaron en varias guerras entre ellas la Guerra de Sucesión.

La bandera que utilizava estas tropas era :



La bandera era la cruz de Sant Jorge, patró de Catalunya.

### 2.4.2 Enemigos

En el bando borbónico había dos regimientos principales, el regimiento de la corona y el regimiento de castilla.

#### a) Régiment de la Couronne

Se trata de un regimiento de infantería del reino de Francia, creado el año 1643.



Img. 3



Img. 4

Img.3- LES UNIFORMES ET LES DRAPEAUX DE L'ARMÉE DU ROI“ Marseille 1899.

Img.4- Facebook “[Régiment de La Couronne](#)”

La Bandera del regimiento francés era la siguiente:



#### b) Regimiento de Castilla

Regimiento de soldados anteriormente conocidos como el “Tercio morado”. El 28 de Febrero de 1707 adopta el nombre “Regimiento de Infantería de Castilla” y más posteriormente se le llamó “Regimiento del Rey” con la calificación de Inmemorial.



Img. 5

**Img.5-** Recreación del regimiento de castilla.

Enlace: [http://www.pedresdegirona.cat/Imatges6/girona\\_resisteix\\_9\\_sep\\_14.jpg](http://www.pedresdegirona.cat/Imatges6/girona_resisteix_9_sep_14.jpg)

La bandera que utilizaba estas tropas era la referente al imperio español. :



### 2.4.3 Entornos

Primeramente definiremos los entornos por donde transcurrieron los acontecimientos que aparecen en el juego.

La aventura que vamos a representar tiene lugar en distintos escenarios. En el videojuego tenemos tres niveles distintos, así que vamos a separar los escenarios a representar por niveles.

- A- Salida desde el bosque hasta llegar a la torre de La Manresana, ruta de bosque.
- B- Salida desde La Manresana hasta salir del bosque, ruta de bosque.
- C- Salida desde el inicio de los campos hasta llegar al castillo de Cardona, ruta por los campos.

Dividimos los entornos en lugares y paisajes, como lugares tenemos al castillo de Cardona y La Manresana, como paisajes bosque y campo.



a) La Manresana



Imagen actual de la torre de La Manresana

b) Castillo de Cardona



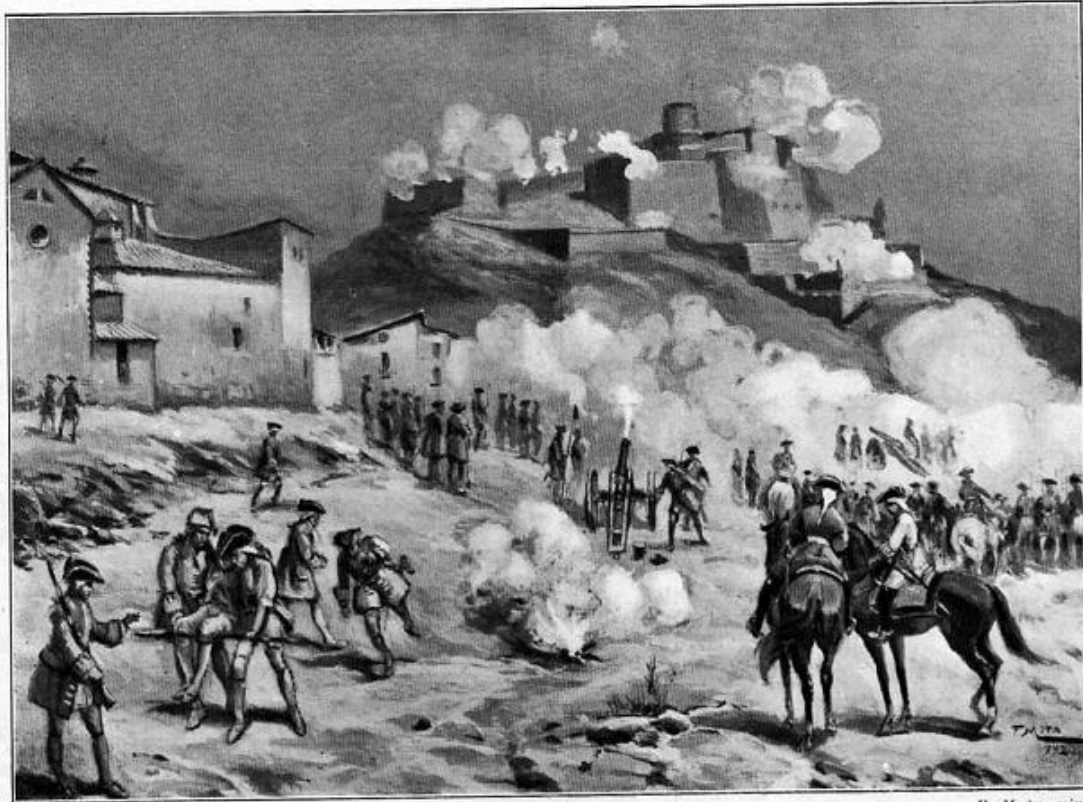
Img. 6

**Img.6-** Nicholas Tindal, Pau Rapin de Thoyras ca. 1714 . Gravat. Museo de Historia de Catalunya, núm. Inv. 628



Img. 7

Img.7- Vue de la Ville et Château de Cardonne en Catalogne avec l' attaque ... Jean-Baptiste Joblot 1711.

*F. Mota, pint.***SITIO DE CARDONA POR LAS TROPAS DE FELIPE V (AÑO 1711)**

El general austriaco Staremberg pudo contener a las fuerzas filipinas, dirigidas por Vendôme, pero no evitar que fuese sitiada y cogida la población de Cardona por el enemigo, el cual, no obstante, fracasó cuando quiso reducir asimismo el castillo, lo que obligó a tener que abandonar la plaza, perdiendo en esa empresa no pocos hombres, pues celebró en él cuanto pudieron quienes peleaban ardorosamente por echarle del Principado.

**Img. 8**

**Img.8** – Imagen del sitio de Cardona por las tropas de Felipe V

Enlace: <http://cerclesbd.files.wordpress.com/2012/10/sitio-de-cardona-1711.jpg>



### c) El Bosque

El suelo por el que transcurren los hechos es un tipo de suelo silíceo. Las tierras silíceas son de un tono rojizo, adecuadas para el cultivo a pesar de que bastante pedregosas. Este tipo de suelos de tono rojizo son comunes en toda la zona del mar Mediterráneo, resultado del polvo procedente de los desiertos del Sahara y Sahel.



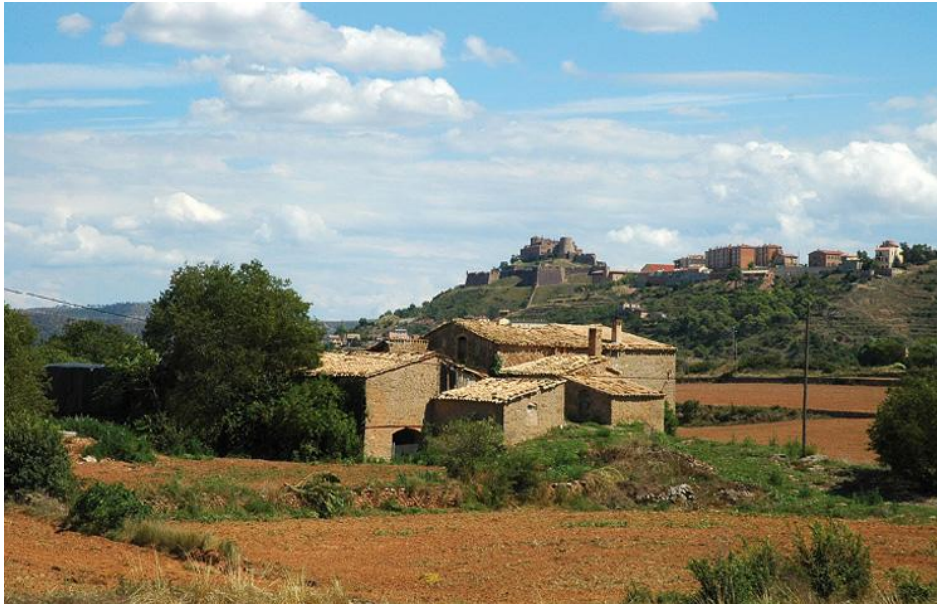
Los pinos son típicos de este tipo de suelos, en sus distintas especies pero sobretudo *pinus pinaster* y *pinus sylvestris*, y más en un clima mediterráneo, donde frecuentan los pinos y los alcornoques.



#### d) Los Campos

En el tramo final del juego vemos la llegada del protagonista al castillo de Cardona, era lo usual en esa época que los campos rodearan el pueblo, y se conoce que cerca de Cardona hay varios molinos, por lo que suponemos casi con toda seguridad que los campos eran de avena.

Además de campos deben aparecer montañas también, Cardona se encuentra en una zona montañosa con cimas de poca altura.

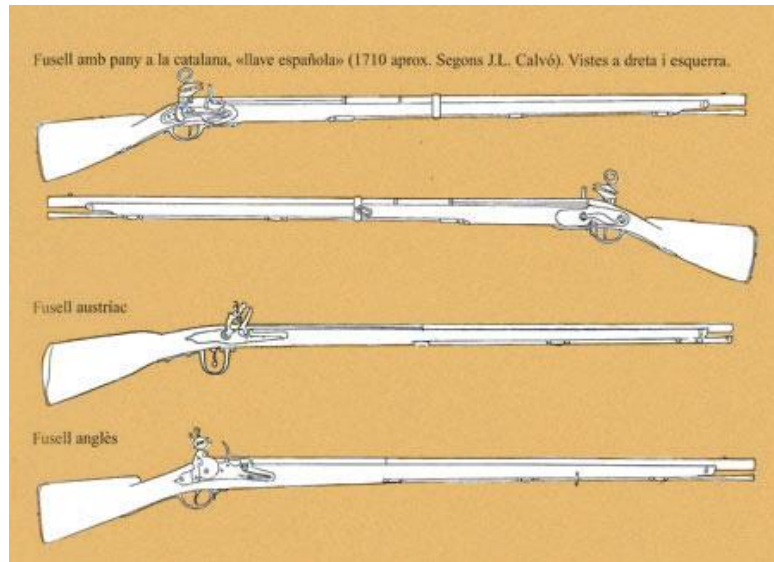


## 2.4.4 Elementos

### a) Armas de Fuego

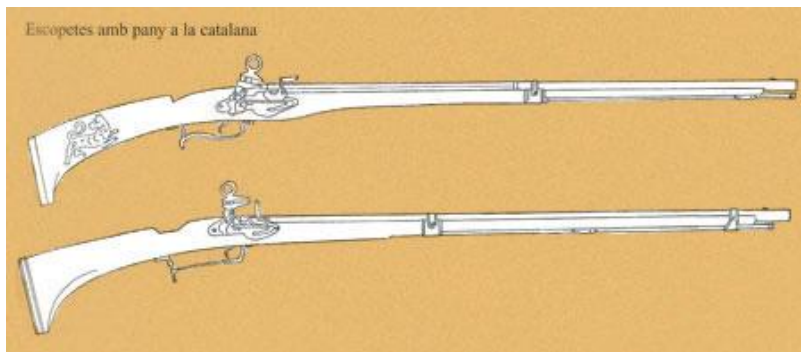
Las armas de fuego utilizadas eran mayormente el fusil, la escopeta, la carabina y la pistola.

El fusil tenía una largada aproximada de 1'60m y un peso de unos 4kg.



Img. 9

La escopeta era como un fusil pero menos pesado, sobretudo usado por los regimientos de montaña.



Img. 10

Img.9- Ilustración de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

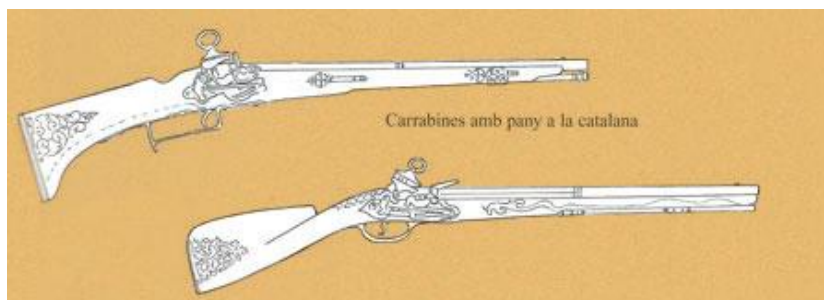
Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/fusell.jpg>

Img.10- Ilustración de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/escopetes.jpg>

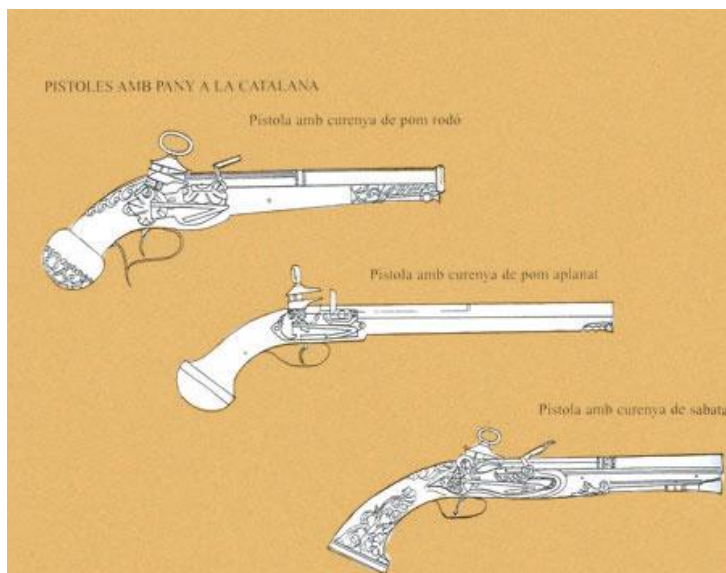


La carabina era també similar a escopeta y fusil, pero con un cañón más corto, asociado al uso de la caballería.



Img. 11

La pistola finalmente era la más corta y ligera de las armas, normalmente era usada tanto por caballería como infantería de arma secundaria.



Img. 12

**Img.11-** Il·lustració de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/carrabines.jpg>

**Img.12-** Il·lustració de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/pistoles-de-pany.jpg>

### b) Cañones

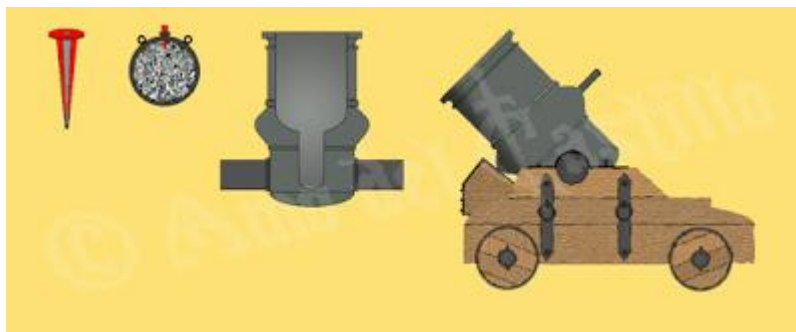
Los cañones eran armas de fuego con un gran daño, tanto en estructuras como en los soldados del ejército enemigo, según la longitud del mismo variaba su alcance, solían estar contruidos de bronce, era necesario un equipo de dos artilleros para su manipulación.



Img. 13

### c) Morteros

Era un arma muy importante sobre todo en asedios, tenían un menor alcance pero las parábolas que describía permitía que sortearan la muralla y cayeran prácticamente en vertical sobre el asediado.



Img. 14

---

**Img.13-** Cañón Bruch, fabricado durante el sitio de Barcelona en 1714.

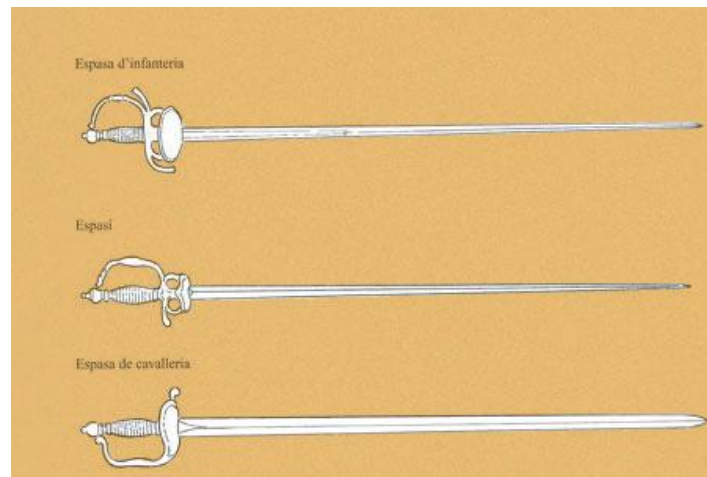
Enlace: [http://1714.mhcat.cat/es/ambit05/cano\\_bruch.html](http://1714.mhcat.cat/es/ambit05/cano_bruch.html)

**Img.14-** Dibujo sencillo sobre el aspecto básico de un mortero en los siglos XVII-XVIII.

Enlace: <http://3.bp.blogspot.com/-VshKNqkBFtA/TmtPrFZPGQI/AAAAAAAAABB8/zxUsxfNflz4/s1600/mortero1c.jpg>

### e) Espadas

Las espadas tenían una hoja recta, de acero, y la empuñadura podía ser de bronce con una pequeña protección en forma de cazo. El “espadín” eran espadas más trabajadas y ligeras, utilizadas sobre todo por generales, mientras que la caballería utilizaba armas más pesadas y curvadas.



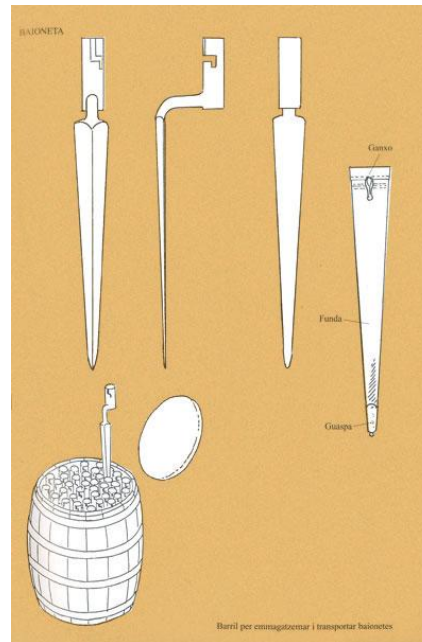
Img. 15

Img.15- Ilustración de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: [http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/espases-\(2\).jpg](http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/espases-(2).jpg)

### f) Bayonetas

Las bayonetas tenían una longitud aproximada de unos 40 cm, muchas veces con una utilidad más bien simbólica que bélica.



Img. 16

### g) Granadas

Las granadas eran armas de mano utilizadas por regimientos especiales dentro del ejército nombrados “granaderos”, en su interior encontramos pólvora y metralla, y su exterior puede estar hecho de vidrio, cerámica o metal.



Img. 17

**Img.16-** Il·lustració de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

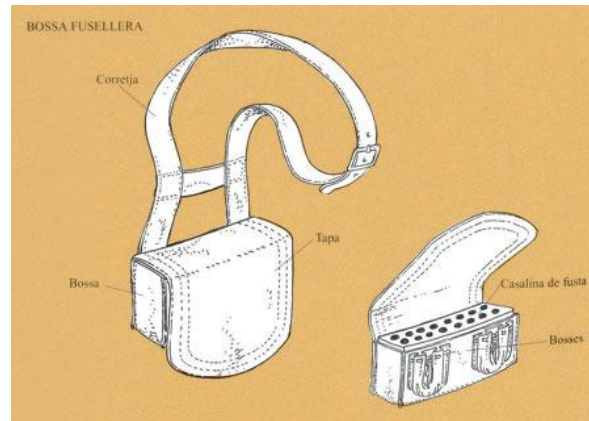
Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/baionetes.jpg>

**Img.17-** Il·lustració de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/Magrana.jpg>

### g) Corre-Bolsa

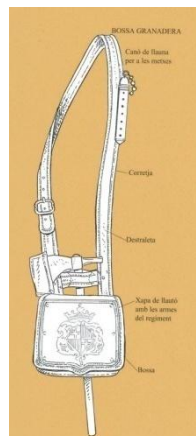
Era una bolsa de cuero que utilizaban, sobretodo los regimientos de fusileros de montaña, para transportar cartuchos, piedras, balas y posiblemente también el frasco de pólvora.



Img. 18

### h) Bolsa del granadero

Bolsas colgadas de una bandolera usadas para transportar granadas, solían ser rígidas, de cuero donde en la parte frontal podíamos ver el escudo de armas. En la parte superior de la correa normalmente encontramos un estuche metálico donde guardaban las mechas.



Img. 19

Img.18- Il·lustració de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: [http://www.guerradesuccessio.cat/equipament\\_17.html](http://www.guerradesuccessio.cat/equipament_17.html)

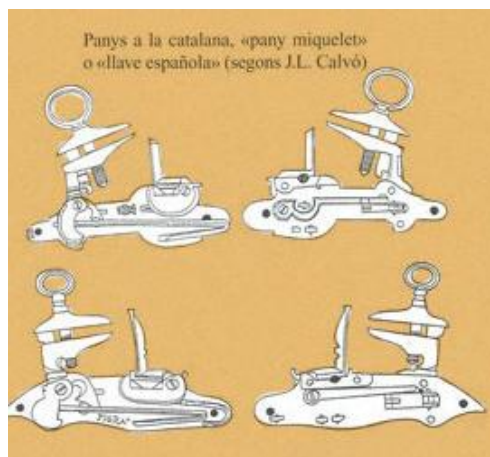
Img.19- Il·lustració de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/Bossa-granadera.jpg>



### i) “Pany Miquelet” o Llave de Miguelete

Eran armas de todo tipo usadas mayoritariamente por el ejército catalán, estas armas situaban todos los mecanismos al exterior, lo cual dotaba de una mayor robustez al arma pero también requería una mayor cura de la llave por parte del soldado.



Img. 20

### j) Tienda

Las tiendas de la época eran construidas con palos situados de forma vertical, normalmente uno o dos palos, estos aguantaban una tela blanca tensada con piquetas, formando una estructura bajo la que dormían los soldados.



Img. 21

Img.20- Ilustración de Francesc Riart Jou para la web [www.guerradesuccessio.cat](http://www.guerradesuccessio.cat).

Enlace: <http://www.guerradesuccessio.cat/images/equipament/panys.jpg>

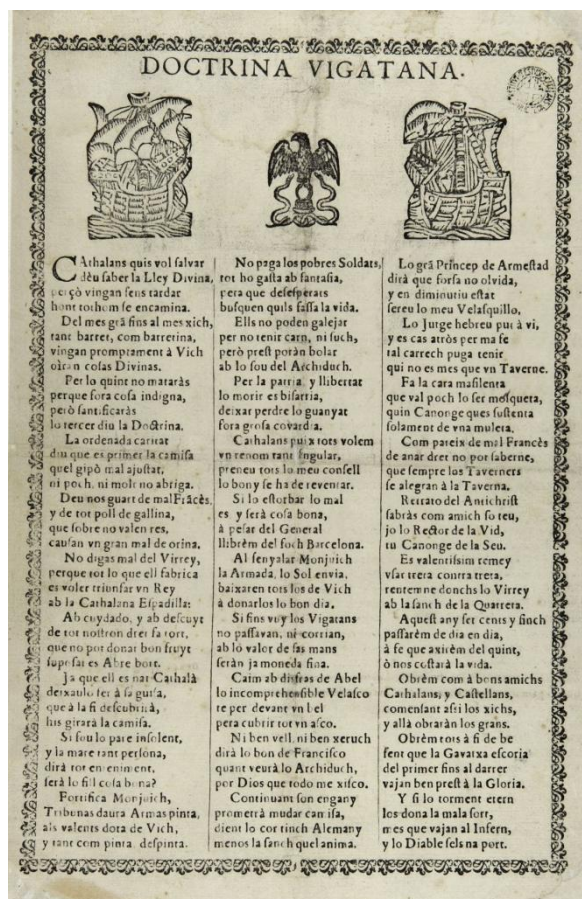
Img.21- Hipotética reconstrucción, según el uso de tiendas en la guerra de Independencia Americana.

Información extraída de la Memoria de prospección arqueológica de Prats de Rei, expediente 437 K121 N-579.

## k) Documentos

### “Pacte dels Vigatans”

El “pacte dels vigetans” fue un pacto establecido el 15 de Mayo de 1705, entre distintas personalidades de nobleza de Vic, mediante el cual se otorgaban poderes para negociar la alianza con Inglaterra, estos poderes fueron otorgados a Antoni de Peguera y Domènec Perera. Según el pacto los ingleses facilitarían ayuda militar contra Felipe V y respetar a Carlos III, a cambio de ello los catalanes pasaban a formar parte de la gran alianza.



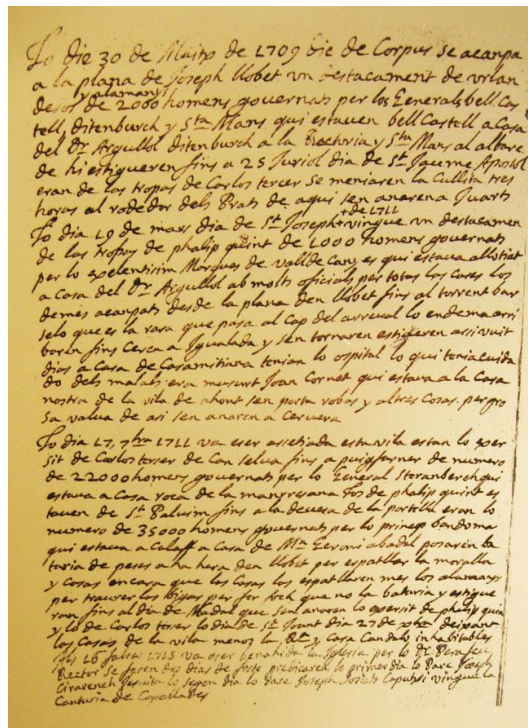
Img. 22

**Img.22-** Documento llamado “Doctrina Vigatana”, romance que narra con sarcasmo el levantamiento contra Felipe V.

Enlace: <http://www.11setembre1714.org/imatges/simbols/doctrina-vigatana-300.jpg>

## Manuscrito Prats de Rei

Este es un documento expuesto en el museo de Prats de Rei, nos habla desde el punto de vista de una familia agricultora de la zona, en ella explica la situación de ambos ejércitos, de los generales y también del número de tropas.



Img. 23

"El dia 17 de setembre va ser assetjada esta vila estan lo exersit de Carlos terser de Can Selva fins a Puigfarnet de numero de 22000 homens governats per lo General Steranberch qui estava a Casa Roca de la Manresana. Los de Phalip quint estaven de St. Povim (Sant Pere del Vim) fins a la devesa de la Portella. Eran lo numero de 35000 homens governats per lo Príncipe Bandoma qui estava a Calaf a Casa de Mn. Geroni Abadal. Posaren bateria de peces a la hera den Llobet per espatllar la muralla y casas encara que las casas les espatllaren mes los alemanys per trauer las bigas per fer foch que no la batería y estigueren fins al dia de Nadal que sen anaren lo exersit de Phalip quint y lo de Carlos terser lo dia de St. Joant dia 27 de desembre deixant las casas de la vila menos la Rectoria y Casa Candido inhabitables."<sup>1</sup>

**Img.23-** Documento anónimo del siglo XVIII donde se comentan distintas escenas de la guerra de Sucesión.

Enlace: [http://www.guerradesuccessio.cat/images/manuscript\\_anonim.jpg](http://www.guerradesuccessio.cat/images/manuscript_anonim.jpg)

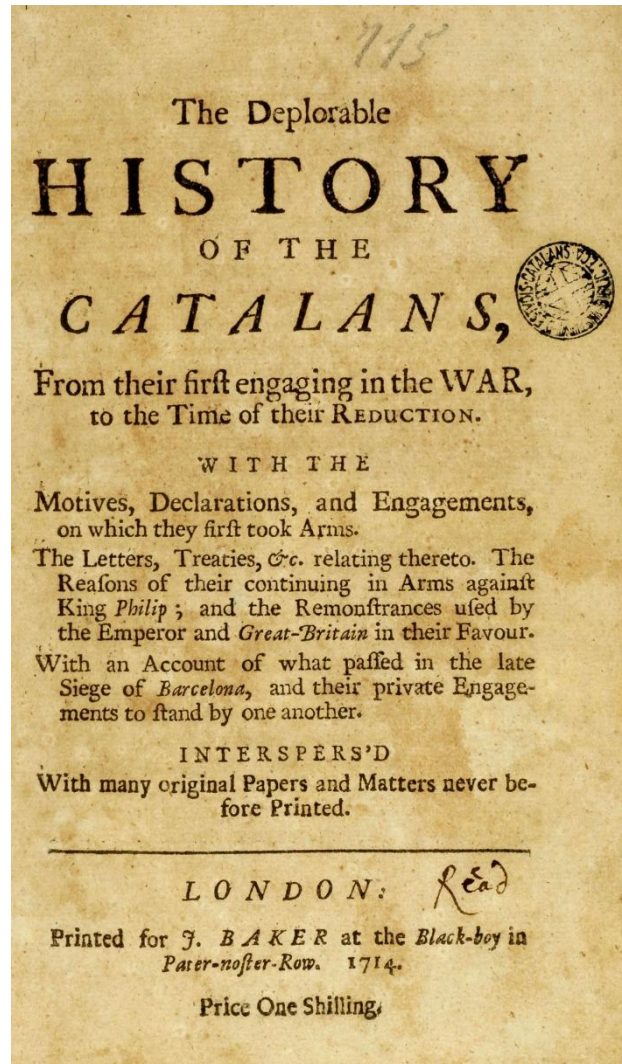
1 – Transcripción del documento referente a la imagen 23, por Francesc Serra.

Enlace: [http://www.anoiadiari.cat/documents/informe\\_batalla\\_prats\\_de\\_rei-1-pdf](http://www.anoiadiari.cat/documents/informe_batalla_prats_de_rei-1-pdf)



### "The Deplorable History of the Catalans"

Documento que refleja la postura de los *whigs* (liberales ingleses) con su gobierno por haber abandonado, al aceptar el tratado de Utrecht, a los catalanes y el pacto aceptado en 1705, el pacto de Génova. Según ese pacto los ingleses defenderían y apoyarían las leyes y constituciones catalanas.



Img. 24

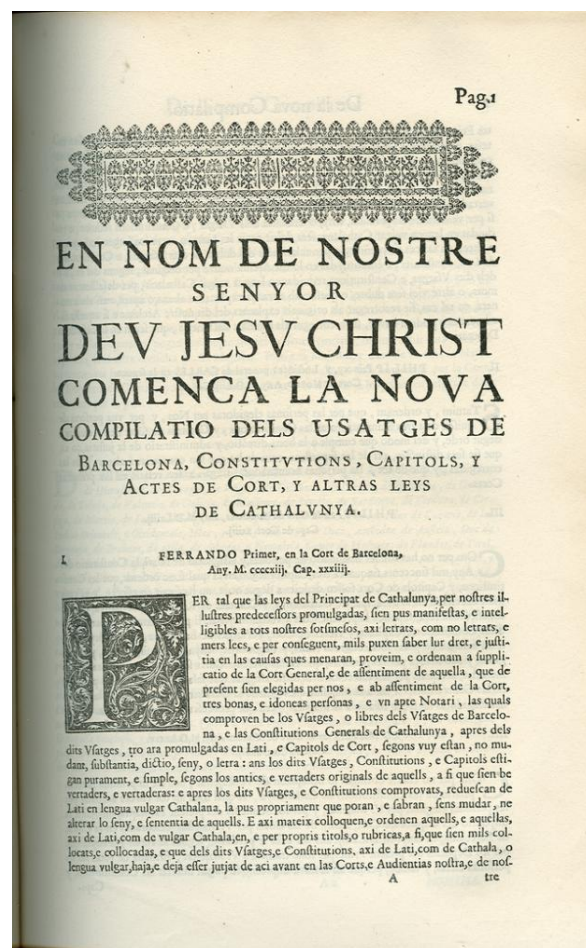
Img.24- Documento donde se refleja la postura de los whigs, sXVIII.

Enlace: [http://1714.mhcat.cat/es/ambit05/the\\_deplorable\\_history\\_of\\_the\\_catalans.html](http://1714.mhcat.cat/es/ambit05/the_deplorable_history_of_the_catalans.html)

## Princeps Namque

El princeps Namque es uno de los “Usatges” de Barcelona, estos son los derechos de una zona que emana de las tradiciones o costumbres del mismo. Concretamente el que veremos a continuación es el “Princeps Namque”, que regulaba la defensa del príncipe y el principado de Cataluña llamando a las armas a los Catalanes. La última vez que se usó el princeps Namque fue en la guerra de Sucesión española, tras ella quedó derrocado por el “decreto de nova planta”.

Este documento es una prueba de la costumbre catalana, donde los “*sometents*”, que eran una organización paramilitar típicamente catalana, separada del ejército, para la propia defensa y la defensa de la tierra en tiempos de conflicto. Tiene origen medieval y dura hasta el siglo XX, con ejemplos como el de los “maquis”.



Img. 25

Img.25- Compilación de los “usatges” de 1413.

Enlace: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cf/Usatges.png>

## Doctrina catalana

Se trata de un documento de propaganda Austracista del año 1705, esta obra de poca extensión representa la "doctrina catalana de un maestro a un discípulo", donde se ataca al virrey borbónico Francisco de Velasco y sus seguidores, apelando al que el señal de un buen catalán eran "la escopeta y las pistolas" para luchar por el archiduque Carlos de Austria.



Img. 26

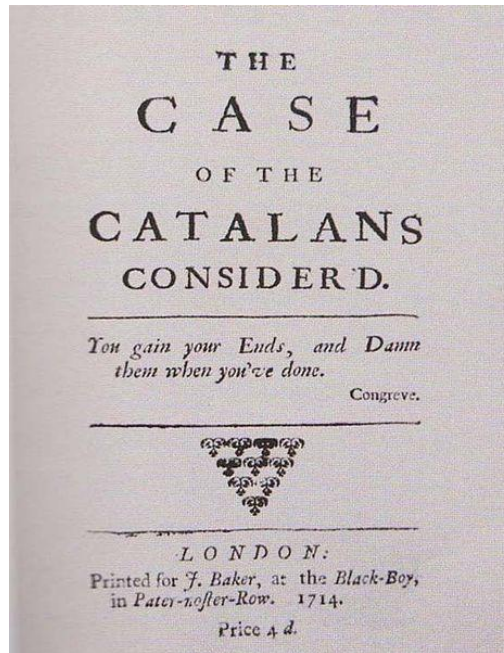
Img.26- Dos primeras páginas del documento doctrina catalana, propaganda austracista de 1705.

Enlace: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e8/Doctrina\\_cathalana\\_de\\_un\\_mestre\\_y\\_deixeble.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e8/Doctrina_cathalana_de_un_mestre_y_deixeble.jpg)



### Caso de los catalanes

Es el conjunto de decisiones, debates y acuerdos sobre el destino político de Cataluña al firmar la paz de Utrecht que puso fin a la guerra de Sucesión. "*The Case of the catalans considerd*" fue la denominación usada en las cancillerías europeas, en referencia al conjunto de debates sobre el futuro de Cataluña.



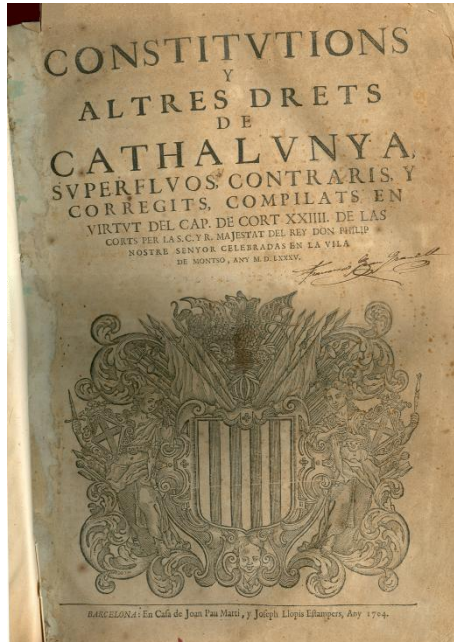
Img. 27

Img.27- "The Case of the Catalans considerd" J. Baker - 1714

Enlace: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Case-catalans-1714.jpg>

## La constitución catalana

Leyes catalanas propuestas por el conde de Barcelona y aprobadas por las cortes catalanas, y firmadas por Carlos de Austria, proclamándose rey con el nombre de Carlos III de Habsburgo. Estas fueron desechas por Felipe V una vez terminada la guerra de sucesión.



Img. 28

Img.28- Tercer volum de “Constitucions i Altres Drets de Catalunya” - 1704

Enlace: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/32/ConstCATMonso1535.png>



## La guerra de los catalanes

Una vez terminadas las alianzas con Asturias e ingleses, a los catalanes no les quedaba otra que someterse a Felipe V, sin embargo se decidieron por seguir con la guerra solos, en defensa de las constituciones catalanas.

### ( 25 ) Guerra particular de Cataluña años 1713. y 1714.



REIA España gozar tranquilidad por el Tratado de Utrecht, por haver marchado los Aliados, y considerar, que la Ciudad de Barcelona bolveria con gusto à la obediencia del Rey; estas juiciosas prefunciones quedaron desvanecidas, quando advirtió, que los Barceloneses muy lexos de reducirse à la entrega, formavan Tropa entre ellos para su defensa; el Rey se halló precisado à usar la fuerza contra aquellos naturales; à este efecto nombró un Cuerpo de Tropas al mando del Duque de Pópuli: luego

( 26 )  
go que este General, que pasó sin oposicion hasta la vista de la Ciudad, hizo saber à sus Consellers, y vecinos la Rl. orden de usar la fuerza con ellos, les exortó à que se entregasen buenamente para evitar el rigor de las armas.

La Ciudad se resistió à la Rl. orden y persuasiones del Duque; los vecinos llenos de preocupacion à favor del Emperador Carlos VI. no obstante que por la Diadema de Alemania les havia dejado, tomaron las armas con indecible teson, y llenaron su temeridad, publicando dentro sus murallas la guerra contra España, y Francia.

Luego que llegó à oidos del Rey la bàrbara resolucion de los Barceloneses, mandò al Duque de Pópuli bloquease la Ciudad, por mar, y tierra; y à toda la Tropa de España

Img. 29

**Img.29-** "Guerra particular de Catalunya anys 1713-1714" relatada por Antoni d'Alòs i de Rius (1693 - 1780), del bando Borbónico.

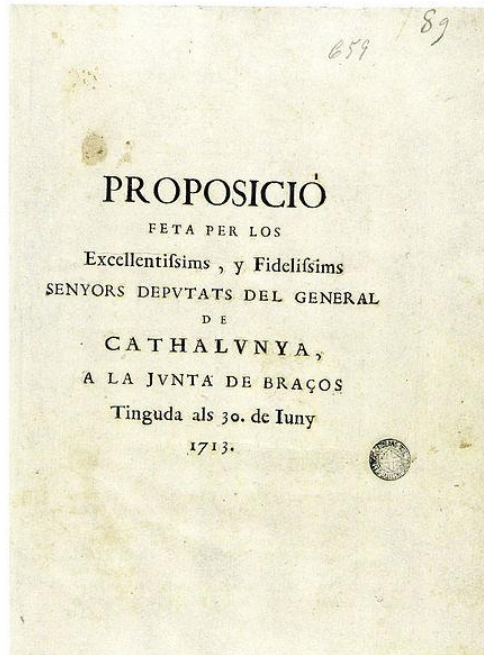
Enlace:

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Guerra\\_particular\\_Catalu%C3%B1a\\_1713\\_1714\\_Antonio\\_Alos\\_Rius.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6a/Guerra_particular_Catalu%C3%B1a_1713_1714_Antonio_Alos_Rius.jpg)

### "Junta de Braços"

Era una institució convocada en caso de emergència o urgència, formaban part de ella tots els representants de les corts catalanes que se trobaven en la capital, Barcelona.

En 1713, després de que la gran aliança traïdonara el pacte amb Catalunya, els tres diferents braços (eclesiàstic, militar i reial) van arribar a la conclusió de seguir amb la guerra, aquesta resolució va ser celebrada en les carrers, i Catalunya va seguir plantada cara al exèrcit de Felip V, fins que aquest va ocupar Barcelona.



Img. 30

*"La Independència de conservar aquestes Llibertats, la confirma l'Autoritat de Catalunya, per a pendre les Armes per la defensa dels seus Privilegis i Lleis"*

6 de juliol de 1713

Manuel de Ferrer i Sitges (1682-1757)

Parlament a la "Junta de Braços" de Catalunya, durant la "Junta de Braços"

---

**Img.30-** Proposición a la "Junta de Braços" 1713, redactada por la generalitat de Catalunya.

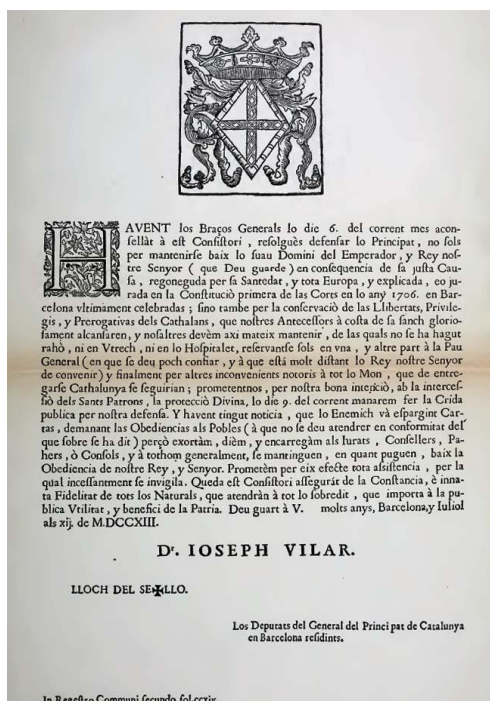
Enlace: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/72/Junta-brazos-catalu%C3%B1a-1713-guerra.jpg>

## Carta de la generalitat, la continuació de la guerra

En esta carta el diputado Josep Vilar informa a los pueblos y ciudades de Cataluña de que se va a seguir con la guerra, esta decisión fue tomada en la "junta de braços" de 1713.

En el podemos ver como dice:

*"Ara ojats tots i generalment, es fa saber que ... pel present Pregó i Edicte que l'Exceclentíssim i Fidelíssim Principat de Cathalunya ... ha deliberat continuar la Guerra en nom de la Sacra Cesàrea Catòlica Reial Majestat l'Emperador i Rey Nostre Senyor (que Déu lo guardi) ... y per conservar les Lleis, Constitucions, Privilegis, Honors, Costums i Prerrogatives"*



Img. 31

Img.31- Documento publicado por la generalitat el 9 de Julio de 1713

Enlace:

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d9/Generalidad\\_Catalu%C3%B1a\\_1713\\_notificacion\\_guerra.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d9/Generalidad_Catalu%C3%B1a_1713_notificacion_guerra.jpg)

## 2.5 ESTILO GRÀFICO

El estilo gráfico es un conjunto de atributos que conforma la apariencia, este conjunto de atributos es lo que consigue que obras se parezcan o no entre ellas, o recuerden a otras obras. Nuestras creaciones artísticas incluso pueden hacer pensar en otras épocas, para conseguirlo debemos ser capaces de coger los atributos más significativos y los aplicamos de forma acertada.

Vamos a tratar de analizar algunos los atributos presentes en las obras del año 1711, y seguidamente trataremos de aplicarlo a la producción del videojuego.

### 2.5.1 Estilo gráfico de la época

En este apartado trataremos de recoger información donde podamos ver la forma en la que se expresaban gráficamente en la época, nos va a ser muy útil para crear un estilo único y que recuerde a la época en que tuvieron lugar los acontecimientos del juego. Con el estilo bien definido nos basaremos en los referentes para crear todo el grafismo del videojuego, de forma que este consiga unidad entre todos sus elementos.

Los hechos que vemos en el videojuego tuvieron lugar en una época anterior al descubrimiento de la técnica de aguatinta, que surgió en Francia en 1760, donde se llegó a poder representar efectos pictóricos y manchas prescindiendo del sistema de entrecruzamiento de líneas.

El sistema del entrecruzamiento de líneas era el que se utilizaba para realizar los grabados, para la creación de los grabados primero se debe generar la matriz, que no era más que una zona rígida en la que se hacía una huella que después alojara la tinta. La forma en la cual en ese momento se realizaba el efecto de sombra era generando un difuminado, ese difuminado se lograba incrementando el número de líneas en las zonas más oscuras.

Como podemos ver en el siguiente gravado, se consigue el efecto de volumen del fuego mediante las líneas y su incremento y entrecruzamiento.



Img. 1

El Barroco era la corrient artística principal en aquells moments, per lo que la ornamentació y sobrecarga es algo comú y forma parte del ideal de belleza. Esa ornamentación emulaba muchas veces motivos florales, sobretudo en el caso de marcos para imágenes o leyendas de planos, donde las filigranas ensalzaban y servían de adorno.

Pese que los grabados no tenían color, el arte barroco de la época en obras, esculturas o cuadros usaba tonos que representaran también la ostentación, como tonos aterciopelados de colores como el rubí, rojo o violeta, se complementan por verdes igualmente oscuros, pero ligeramente desaturados y azul ultramar, evocando a la pasión y la ostentación teatral. También incluimos tonos que oscilan entre un naranja intenso de aspecto oxidado (más decadente) y el dorado (más ostentoso), los que consiguen contrastar con los tonos fríos.



Img. 2

Uno de los grabados editados en Augsburgo, forma parte del libro que recoge los episodios bélicos donde se conmemoran los éxitos del imperio Germánico en la guerra de Sucesión Española. Podemos ver tanto la técnica de entrecruzamiento de líneas como la ostentación barroca.

**Img.1-** Gravado del siglo XVIII de un Anónimo donde podemos ver la quema de banderas después de la toma de Barcelona.

Enlace: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/Eroberung\\_von\\_Barcelona\\_1714.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/Eroberung_von_Barcelona_1714.jpg)

**Img.2-** Ejemplo de tonos que podrían formar parte de una paleta de colores barroca.





Img .3

A continuació vemos una part del mapa de Prats de Rei, este mapa té en la zona superior esquerra la llegenda, esta llegenda també té elements barrocs i utilitza la mateixa tècnica que les imatges anteriors, el entrecruzament de línies.



Img .4

**Img.3-** Jeremias Wolffens Kunsthändlers seel Erbern [1714 o post.]

Enlace: <http://1714.mhcat.cat/ambits/ambit04/original/76.jpg>

**Img.4-** Plano de los campamentos de los aliados en Prats de rey 1711

Enlace: <http://www.antiguedadestecnicas.com/fotos/prin/OT-A-776/OT-A-776-8.jpg>

Para finalizar el análisis del estilo gráfico añadiremos una característica fundamental. Se trata de una historia de guerra por lo que trataremos de utilizar un tono general oscuro, sin colores excesivamente vivos, para transmitir el drama de la guerra. La guerra de sucesión quizás no afectara significativamente el estilo gráfico de la época, pero afectó en mayor o menor medida a todos aquellos que les tocó vivirla.

## 2.6 TARGET DEL JUEGO

El target del producto está formado por todos aquellos destinatarios ideales del producto, a continuación definiremos sus características y las clasificaremos según su importancia para el consumo del producto. Finalmente trataremos de definir un perfil de jugador.

Al tratarse de un juego web, es fundamental que el jugador disponga de conexión a internet para poder conocer el producto y acceder a él, esto nos sitúa en un universo de 27 millones de personas (mayores de 14 años y consumidoras de internet), tan solo en el estado español.

Dentro de este amplio número de personas, vemos que aproximadamente el 52% son hombres y el 48% mujeres, mayoritariamente de entre 25 y 54 años y entre sus usos más frecuentes encontramos el de visitar redes sociales.

Para entender mejor a que target va dirigido debemos analizar el sector de los videojuegos, ya que nos encontramos en un mercado inmensamente grande y lleno de ofertas que compiten con nuestro juego.

El 24% de los adultos españoles juegan de forma habitual con videojuegos, lo que posiciona a nuestro país como el quinto europeo con mayor volumen de gamers adultos. El 43% de los videojugadores españoles juega entre 1 y 5 horas semanales. Las mujeres hoy suponen el 40% sobre el total según un estudio realizado por Gfk para aDeSe entre aficionados mayores de 15 años. El 52% de los gamers está casado o vive con su pareja.

Según los datos de los que dispone aDeSe, la mayor penetración del videojuego en la población española se da en el tramo de edad de 7 a 34 años –con un 45,3% de videojugadores-. Por otra parte, entre los 35 y los 44 años, el 15,6% se declara videojugador habitual y entre los 45 a los 54, el 7,8% afirma también ser aficionado.

Existen cuatro clases de jugador, aquí las describimos:

- **Casual:** Se denomina así a aquel individuo que no está comprometido propiamente a conseguir todos los objetivos posibles en un juego dado. Además, estos jugadores no suelen emplear mucho tiempo en un juego dado, caracterizándose, en muchos casos, por jugar a muchos juegos, pero durante poco tiempo o en intervalos irregulares. Un gran grupo de ellos no tienen interés en mejorar sus habilidades ya que lo consideran solo un pasatiempo.
- **Regulares:** Muchas personas no consiguen encajar en la categoría de jugador hardcore, pero a su vez tampoco en jugadores casuales, para estos se asigna el término de jugadores regulares el cual se refiere a un jugador que juega de manera habitual, tiene ciertos conocimientos de los video juegos, pero no busca



un gran reto como los jugadores hardcore, son competitivos pero no tienen interés en ser los mejores.

- **Hardcore:** Se caracteriza por ser un jugador que dedica muchas horas al día a jugar video juegos. Busca mejorar constantemente y tener puntuaciones máximas, estos jugadores no quedan satisfechos con terminar un video juego de manera habitual pues buscan siempre conseguir todo lo que se pueda en una alta dificultad y con grandes retos, también gustan de modos competitivos para demostrar sus habilidades. Estos jugadores son verdaderamente aficionados a los videojuegos, no buscan solo un medio de entretenimiento sino un reto o una aventura épica y de ser posible hacerlo un estilo de vida
- **Pro:** Que se caracteriza por ser un *gamer* con habilidades extraordinarias para jugar, y por ello, es considerado un jugador experto por la comunidad. Un gran grupo de estos jugadores logran ganar dinero por sus habilidades, integrarse a un equipo y participar en torneos.

Así pues, definimos nuestro target ideal como:

- Una persona adulta, ya sea hombre o mujer, de entre 25 y 35 años. Es una edad adecuada para los temas que se tratan en el juego, además que queda englobada en el sector de entre 25 a 55 años los cuales son consumidores frecuentes de internet. La mayor parte de los videojugadores tienen entre 7 y 34 años, lo que nos sirve para colocar la edad límite.
- Un videojugador de tipo Casual/Regular. Ya que ni la longitud del juego ni la dificultad son demasiado elevados, así como tampoco lo es el nivel de dominio que se puede llegar a adquirir, situamos el consumidor ideal entre estos dos tipos.
- Conocimientos o interés por la historia. Si el jugador tiene interés por la historia sentirá mucha más curiosidad por los hechos del juego, ya que están basados en hechos reales. Si tiene conocimientos la información dada le será familiar lo que también despertará su curiosidad para conocer más, o buscar fallos.

## 2.7 ESTRATEGIA

Se trata del juego “1711: El Setge, Història de Jaume Solà”, un juego web situado en la siguiente página web:

<http://www.elsetge.cat/>

Es necesaria una buena estrategia de visibilidad y retorno del juego, así como de su distribución para conseguir un buen número de jugadores. Si solamente situamos el juego en la página web no conseguiremos la captación de usuarios deseada. Las ideas que se exponen a continuación forman parte de la estrategia para aumentar el número de jugadores, y por lo tanto de visitantes en la web.

Este juego está ambientado en los hechos que sucedieron en Cardona durante la guerra de sucesión española, donde Cataluña pasó de ser una nación libre a formar parte del reino español. Este es un hecho de actualidad en la población catalana, así como la Española, debido a la celebración del tricentenario de los acontecimientos este próximo 11 de Septiembre del 2014, y también a la data fijada por el referéndum del 9 de Noviembre del mismo año, donde se votará sobre si Cataluña debe seguir formando parte de España, o por lo contrario debe convertirse en una nueva nación independiente. Este tema es de actualidad y polémica en toda la península.

A continuación se definen un seguido de propuestas, todas ellas son usadas frecuentemente en el sector de los videojuegos en general, y van enfocadas a las características de nuestro producto en concreto. Las principales características son que se trata de un juego gratuito, y se accede a él mediante la página web indicada anteriormente.

Todos los puntos de la estrategia de visibilidad deben ser aceptados por la empresa contratante, de lo contrario no serán llevados a cabo.

### **Incremento de los idiomas disponibles en el juego**

Siguiendo con la tónica de la página web, los idiomas inicialmente disponibles son el catalán y el inglés.

Pese a que en el videojuego se expone la historia desde el bando opuesto al español, sería recomendable para el número de visitas adaptarlo a esta lengua. Tanto para el resto de la península, que seguro le puede interesar jugar al título en cuestión, como para otros países de habla española que, junto a España, acaban conformando la tercera lengua con mas usuarios en internet (182 millones).

### **Multiplataforma**

Se trata de un juego con mecánicas adaptables a otros dispositivos de forma que podría ser llevado a otros tipos de dispositivo, si se decide llevar el juego a dispositivos móviles y tabletas se estará abriendo a un gran número de usuarios.

Los juegos móviles y tabletas supusieron 1/5 del mercado total en 2013.

“El móvil es la plataforma de más rápido crecimiento en juegos de todos los tiempos”,

Tommy Palm en la Gamelab 2013

### **Vinculación con facebook**

Es fundamental para este juego poder ser vinculado a facebook, de modo que pueda ser compartido entre los usuarios de la red social, y también publicado en distintas páginas o grupos donde pueda interesar el tema tratado en el videojuego para así favorecer su difusión.

Facebook es una red social con más de 900 millones de usuarios, de los cuales un 70 % afirma usar aplicaciones con frecuencia, sobretodo juegos. Dentro de estos 900 millones, aproximadamente unos 200 lo usan a diario.

Los usuarios que entran en facebook normalmente entran con predisposición a usar aplicaciones, así como de gastar tiempo sin tener claro con que. Además, cada usuario tiene de media 120 amigos a los que puede recomendar juegos/aplicaciones, el hecho de recomendar aquello que nos gusta a nuestros amigos es algo que forma parte de la naturaleza humana.

Como hemos comentado anteriormente, el juego hace referencia a hechos históricos que son tema de actualidad en estos momentos, por lo que la distribución por los grupos de facebook que han sido creados últimamente en motivo de tales acontecimientos es garantía de público.

Facebook es posiblemente la mejor herramienta de la que disponemos para hacer llegar el juego a gran parte de su target, que son principalmente personas que consuman internet y les interesa la guerra de sucesión española, buscando en grupos de facebook podemos encontrar distintos ejemplos del target, y usar los grupos como “medio dirigido” para llevar el juego a dicho mercado.

### **Creación de un tráiler**

Son muchos los creadores de juegos web que recomiendan la creación de un tráiler para promocionar el juego, este tráiler es distribuido por distintas redes sociales y páginas web con el fin de atraer más jugadores, es la carta de presentación en todos esos portales donde no se puede colgar el juego directamente.

Con el tráiler lo que se pretende es dar información relativa al juego, para que todas aquellas personas que no están en el lugar o momento adecuado para iniciar una partida puedan, sin invertir tanto tiempo, recoger información de cómo es el juego y también de si vale la pena jugarlo o no.

### 3. PRODUCCIÓN

En la fase de producción mostraremos que características tienen los elementos elaborados, tanto todos los que corresponden a la parte gráfica como aquellos más relacionados con el diseño del videojuego.

Para la creación de dichos elementos utilizaremos aquellos documentos encontrados en la postproducción, con distintos métodos y dándoles distintos usos a los recursos recogidos, y buscando de nuevos si fuera necesario, crearemos un mundo virtual a partir de una realidad demostrable.

Iniciaremos la parte de producción realizando el “*Naming*” del juego, lo cual es fundamental en un mercado tan saturado como en el que nos encontramos, se deben evitar confusiones con otros títulos, diferenciarse de ellos. Una vez escogido el nombre crearemos el logotipo del videojuego.

Hemos dividido la parte de grafismo en Personajes, Entorno, Menú, Pantalla de carga y HUD. En cada uno de los apartados tratamos de explicar y justificar el resultado obtenido, ya no solo en relación a su fidelidad a los referentes, sino también en función de cómo afectan a la jugabilidad, o como contribuyen en crear la personalidad de la obra en global.

Y para terminar con el apartado de producción, el Documento de Diseño. Se trata de un documento explicativo que se usa en la industria del videojuego, su objetivo es definir a las distintas partes implicadas en la producción de un juego, qué y cómo se quiere conseguir. El motivo de las decisiones tomadas en un documento de diseño no suelen ser comunicadas al equipo, el grafista por ejemplo no tiene por que saber el motivo de la elección de una mecánica u otra, pero es algo que el propio diseñador debe conocer. Un mayor conocimiento de tu producto implica una mayor facilidad para venderlo. La justificación de dichas mecánicas ante un cliente potencial puede ser lo que le haga creer en el éxito del título, por lo que más probablemente invierta en el proyecto.

En este caso concreto, la productora nos pide un juego sobre El Sitio de Cardona, nosotros debemos justificar por qué este juego representará la historia perfectamente, además de ser jugado por un gran número de personas y no solamente esto, también mostrar los motivos por los que esas personas se divertirán.

### 3.1 NAMING

El *naming* es un término en inglés (equivalente a *nombrar*), que hace referencia al conjunto de técnicas para poner nombre a una marca. El *naming* forma parte de un proceso vital para la marca, en la que esta busca separarse del resto y transmitir con su nombre, logotipo, gama cromática... un conjunto de valores que el consumidor pueda asociar a dicha marca.

Antes de empezar con el proceso, definiremos aquellos nombres y marcas que están relacionadas con el producto final.

“E2S”: Productora que encara el videojuego y produce el documental.

“1711: el Setge”: Título del documental sobre el asedio de Cardona.

“1714 x 2014” llamado Tricentenari: Conjunto de actos relacionados con el aniversario de la derrota del bando Austracista en la Guerra de sucesión, lo que conlleva el fin de la autonomía catalana como nación independiente.

[www.elsetge.cat](http://www.elsetge.cat) : sitio web donde encontramos información referente al documental, y donde la productora pretendía situar el videojuego.

Para la creación de un nombre de marca adecuado, seguiremos los siguientes pasos:

#### 1.- Localizar lo más relevante de la marca:

- Como profundiza mediante el juego sobre temas tratados en el documental, y como estos se relacionan con la situación actual en Catalunya.

#### 2.- Análisis de la competencia:

-No existen juegos del mismo tema con el que pueda confundirse nuestro título, si bien los más parecidos son:

- “1714 : El joc”

Un juego de mesa sobre los acontecimientos sucedidos en 1714

También en motivo del tricentenario se están realizando los siguientes videojuegos.

- “Herois de 1714”
- “1714”
- “Catwar Flag”
- “Bandera Negra”



- “La resistència de la historia”
- “Libertat perduda”
- “La defensa”
- “Maiden Ma”
- “Hit&Run 1714”
- “Pa amb formatge i bon viatge”
- “1714, La llegenda”
- “Anamnesia: una èpica sèrie de catastròfiques aventures”
- “TAC”
- “Quizentenari”
- “Abisme de 1714”
- “300”
- “Barcelona Defenders”
- “Furniture Falls”
- “Trivial Història de Catalunya”
- “1714 ContrAtac”
- “Gimcana virtual: Anem al 1714!”

Todos estos juegos están relacionados con el que se está desarrollando, ya que la temática sobre la que tratan es similar, saldrán a disposición del jugador entre los días 15 de septiembre y 31 de octubre.<sup>1</sup>

### 3.- Creación de nombres

- “1711: El setge”
- “ 1711:El setge. La història de Jaume Solà”
- “1711 x 2014”
- “1711 x 2014 : El Setge”
- “300+3”
- “3 per 300”
- “ 3 x 300”
- “El coratge de un poble”
- “300 anys de setge”

---

1- Enlace: <http://www20.gencat.cat/portal/site/OVT/menuitem.8d9f3f7e23c1cd519e629e30b0c0e1a0/?vgnnextoid=5f2435294f0bb110VgnVCM1000008d0c1e0aRCRD&vgnnextchannel=5f2435294f0bb110VgnVCM1000008d0c1e0aRCRD&vgnnextfm=detall&contentid=3e9ddd7db0152410VgnVCM2000009b0c1e0aRCRD>



#### 4.- Eliminar nombres que limiten el target

A la hora de eliminar nombres empezaremos por aquellos que puedan limitar el target, como “300 anys de setge”, ya que se entiende que puede resultar ofensivo para una parte del público español.

También puede limitar el target el título de un juego completamente escrito en un idioma, y más si es un título largo como por ejemplo “El coratge de un poble”.

#### 5.- Selección de nombres según su adecuación

Seguidamente haremos una selección de nombres, justificando las decisiones.

-“ 1711: El setge. La història de Jaume Solà ”

Se ha seleccionado este nombre ya que utiliza como parte principal “1711 El Setge”, que es el nombre del documental, y sigue con “La història de Jaume Solà” refiriéndose a que se trata de una de las muchas historias que podemos ver en el documental.

-“1711 x 2014 : El Setge”

La segunda opción viene más influenciada por el logotipo del “tricentenari”, donde vemos lo siguiente.



Substituïmos el 1714 por el 1711 y añadimos “El Setge”, de esta forma volvemos a hacer referencia al documental como pieza importante en el videojuego, pero sobre un logotipo actual que ayuda a que las personas que conocen el “tricentenari” se identifiquen más con la marca.

#### 6.- Selección final

Finalmente decidimos que el juego se titule “1711 El Setge : La història de Jaume Solà”.

Con este título lo que pretendemos conseguir es que los jugadores vean la vinculación que tienen juego y documental.

Pensando también en aquellas personas que no conozcan el documental, según su cultura el título les despertará un mayor o menor interés. Nuestro protagonista, Jaume Solà, es un personaje histórico conocido por pocos, no se pretende usar su nombre para que los jugadores entren al juego (ya que lo conocen), sino para presentarlo desde el inicio y que el jugador empiece a ver de qué clase de juego se trata, causándole curiosidad por conocer con qué historia se encontrará.

## 3.2 LOGOTIPO

El logotipo seguirá la tónica del que se usa en el documental “1711 El Setge”



Utilizaremos las mismas tipografías que se usaron en este para la creación de nuestro logotipo. Las tipografías son las siguientes:

*Adobe Caslon Pro* para los números

*Baskerville Old Face* para las letras

Más allá de la sobriedad que se acostumbra a tratar de conseguir al representar una marca o una empresa, en el logotipo de un videojuego se suele dejar ver más información, y de una forma más explícita.

Las tipografías de los títulos de videojuegos suelen ser más arriesgadas y personales, frecuentemente con una gran ornamentación y detalles en torno a ellas, creando así un marco que realza la grandeza del mundo virtual, mientras nos sigue dando información sobre este.

Por lo que he podido observar, la gama cromática que se utiliza en su creación parece no tener limitaciones, pero son bastante usuales los colores dorados, metalizados y rojos.

Si bien como hemos comentado, en la creación de logotipos para empresas o marcas, se trata de transmitir los valores de una forma más coherente. En el sector de los videojuegos en cambio la fantasía aparece con fuerza, el objetivo es dar información y ensalzar el mundo virtual que se encontrará dentro del juego, y nada parece ser demasiado recargado, explícito o ostentoso.

Veremos algunos ejemplos:



World of Warcraft, MMORPG que llegó a los 13 millones de jugadores suscritos al mes.



Seafight, Juego de navegador con 32 millones de usuarios registrados.



League of Legends, del género MOBA, con 70 millones de usuarios al mes.



Age of Empires, videojuego de estrategia a tiempo real, último título de la mítica saga.



Castlevania Lords of Shadow, Mirror of Fate. Videojuego desarrollado por una empresa española a encargo de Konami.

### Creación



El logotipo del videojuego ha sido creado íntegramente con el programa Illustrator CS5, para su creación se ha usado el logo del documental como base, a este le hemos añadido elementos que siguen el estilo del videojuego, y también elementos de la época, todo con el fin de hacerlo más vistoso y singular.

Como ya hemos comentado, partimos del logotipo creado para el documental, que es el siguiente.

1711  
— — —  
EL SETGE

Le añadiremos la frase “La història de Jaume Solà”, para ella seleccionamos una tipografía del todo distinta a las anteriores, se trata de Blackadder ITC, elegimos esta tipografía porque representa el estilo de escritura de la época, como podemos ver en las imágenes situadas en el apartado de antecedentes.

1711  
— — —  
EL SETGE  
*La història de Jaume Solà*

Seguidamente, empacamos a trabajar sobre el logotipo decorando la ultima parte ,“la historia de Jaume Solà”, situándolo sobre un folio como si estuviera escrito en él.



A continuación Creamos un marco para colocar “1711, El setge”, este es un marco de un estilo ostentoso y sobrecargado, basado en un marco extraído de un documento de 1711, documento creado y usado en la guerra que aparece en el juego, el plano de Prats de Rei.



Marco de la escala del plano, en la esquina superior derecha del documento “Plano de Prats de Rei 1711”.



Seguidamente juntamos las dos partes, y añadimos color al marco, estos colores son tonos plateados y dorados en el marco, marrón en el interior. Se pretende dar fuerza a la parte interior del marco y hacer que este sirva de adorno, sin llamar la atención sobre las otras partes, es por eso que no se quiere un plateado o dorado brillante.

Para el marco utilizamos tres colores distintos, un gris y dos tonalidades distintas de amarillo.

R 204 G 204 B 102

R 204 G 204 B 153

R 153 G 153 B 153

Para el interior un marrón con dos degradados superpuestos, uno que abrillanta la parte interior y el otro que simula líneas inclinadas como si reflejara la luz.





Finalmente sombreamos el marco, y también situamos las sombras que proyectan las letras de “1711 El Setge”, también debemos asegurarnos de crear un buen contraste entre las letras y el fondo, para ello teñimos con un sólido amarillo superpuesto al fondo, por debajo de las letras, con una opacidad baja.



### 3.3 GRAFISMO

El grafismo en este trabajo engloba la realización de todos los elementos visuales que forman parte del videojuego, dejando a un lado el logotipo el cual ya hemos realizado anteriormente en el apartado de identidad visual.

El grafista es otro de los artistas que participan en este tipo de obras pluridisciplinares, partiendo de la información que le da el diseñador y de los que se encargan de la parte narrativa, debe conseguir crear una obra que represente adecuadamente no tan solo aquello que él desea comunicar, sino también aquello que los otros artistas quieren comunicar con, por ejemplo, el guión.

Empezaremos definiendo el estilo gráfico, una vez definidas todas las características del estilo nos es mucho más fácil crear cualquier elemento gráfico, ya que si seguimos las pautas definidas queda integrado con los demás elementos.

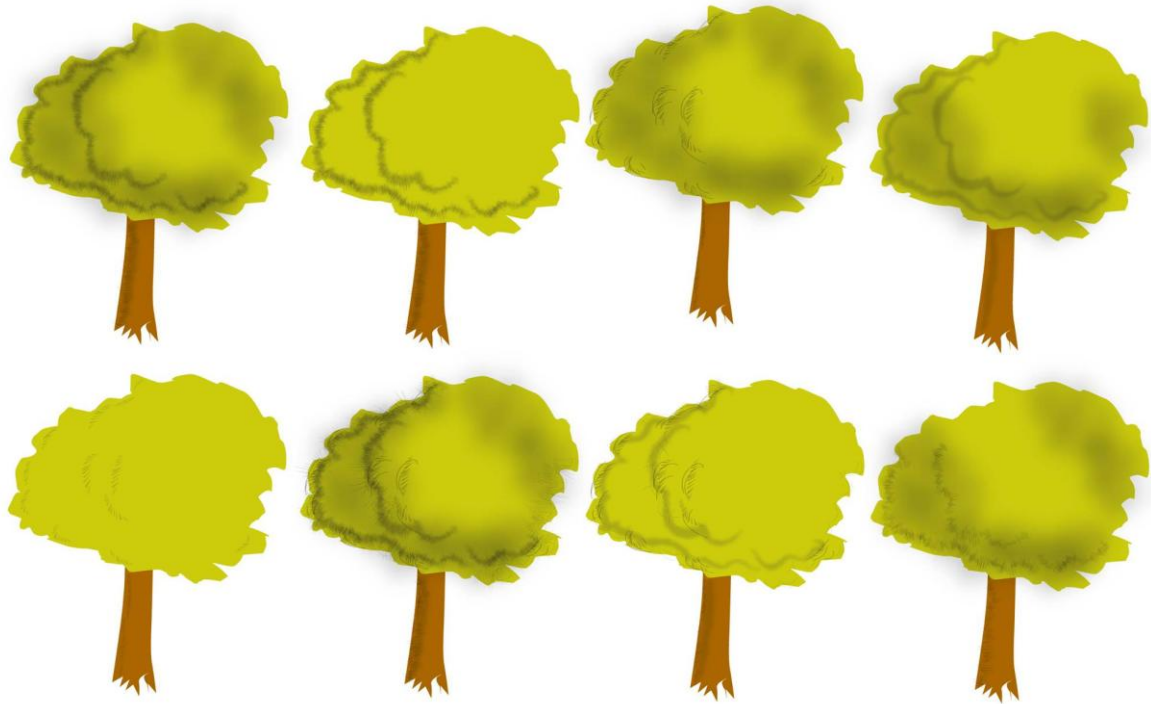
Lo mismo haremos con la creación de personajes, definiremos unas pautas físicas de proporción y forma, realizaremos un pequeño estudio de la perspectiva para que los personajes encajen bien con el entorno, y finalmente, utilizando también el estilo gráfico marcado, crearemos al protagonista y los enemigos.

Utilizaremos las técnicas de parallax para crear los entornos de bosque y campo, por donde nuestro protagonista se moverá durante el juego, y ayudándonos más de los referentes trataremos de reconstruir el castillo de Cardona y la torre de la Manresana. También crearemos una HUD, el Menú del juego y la pantalla de carga, así como textos e iconos que puedan ir saliendo durante la partida.

### 3.3.1 Estilo gráfico utilizado

Para conseguir una identidad gráfica utilizaremos una serie de atributos, todos ellos están fundamentados en características que definieron la época, sobretodo en su parte más artística.

El primer hecho fundamental es la representación de sombras mediante el entrecruzamiento de líneas, como ya hemos comentado.



Tras un seguido de pruebas decidimos que la forma en la que representaremos las sombras será con un difuminado, y un seguido de rallas por encima de este.



Con ello conseguimos un efecto similar al entrecruzamiento de líneas, combinando dos técnicas, la del sombreado y la de las líneas, con el sombreado y las líneas podemos crear el efecto degradado que se consigue al entrecruzar líneas.

Seguidamente utilizaremos el estilo barroco para los elementos de la HUD, pantalla de carga, Logo y Menú.

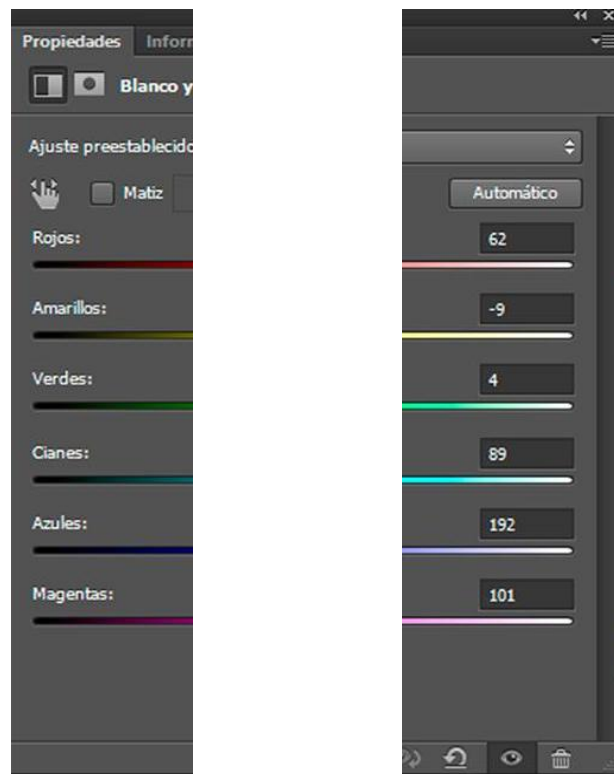


Imitaremos la ornamentación y sobrecarga típicas del barroco, con tonos dorados que también entran dentro de la paleta de colores típicos de la época.

Muchos artistas a lo largo de la historia han tratado de representar la guerra, los más conocidos son Pablo Picasso quien pintó el Guernica, y Eugène Delacorix con su obra “*La liberté guidant le peuple*”. Lo que se quiere transmitir es reflejar el drama del momento, y para conseguirlo retocaremos las imágenes de fondo, todo lo que forme parte del entorno recibirá un tratamiento con Photoshop, mientras personajes y HUD se mantendrán con el mismo tono. De esta forma conseguimos dar el aspecto decadente, y además también destacamos los personajes y la HUD de un modo estético.



Para el retoque de los fondos utilizamos dos capas, la superior es una capa blanco y negro a una opacidad del 60%, con los valores de la siguiente forma:



I por debajo una capa de brillo y contraste con la opacidad al 100% , a la que le bajamos 10 del brillo y le subimos 10 el contraste, finalmente el resultado es el siguiente:







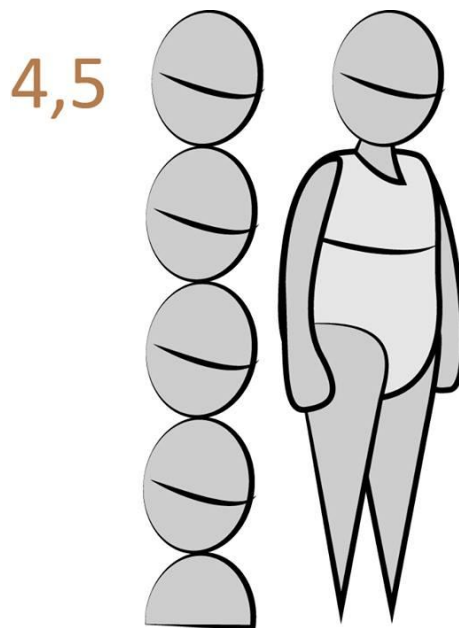
### 3.3.2 Los Personajes

Los personajes son una parte fundamental de cualquier videojuego. En el cine o en la literatura el espectador o lector ve cómo actúan los protagonistas, en cambio en un videojuego el jugador es el protagonista. Tenemos que conseguir que el jugador sienta empatía por el personaje que controla.

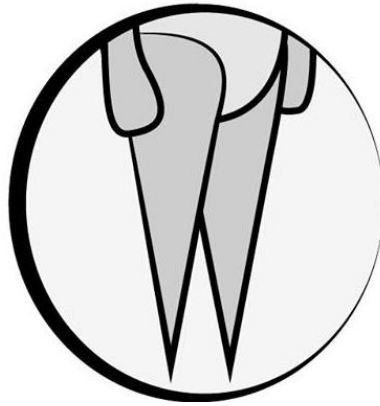
Nuestros personajes tienen un papel dentro de la historia narrada, un pasado, una forma de actuar y un propósito final, que es lo que hace que conecten con el jugador. Pero como es frecuente dentro y fuera del mundo de los videojuegos, una imagen vale más que mil palabras. Aún tratándose de un juego con un gran peso narrativo, ni se acostumbra ni tampoco, bajo mi punto de vista, es aconsejable dedicar mucho tiempo al inicio del juego en definir al protagonista. No se acostumbra, no lo aconsejo y desde luego no es necesario, ya que con una sola mirada a un personaje gráficamente bien representado, podemos descubrir mucha información.

Para la creación de todos nuestros personajes seguimos unas pautas, que forman un conjunto de características que hace que los personajes se parezcan entre sí. Estas pautas son las siguientes:

- Personajes con la cabeza grande en proporción al cuerpo, y con un físico poco atlético, incluso algo regordetes. De esta forma queremos que todos los personajes causen simpatía en el jugador.



- Los personajes tendrán pocos detalles, se busca la simplicidad en el diseño.
- No se dibuja el pie, la pierna termina en punta. Los motivos de terminar la pierna en punta son puramente artísticos, con este detalle hacemos que la obra tenga más personalidad.

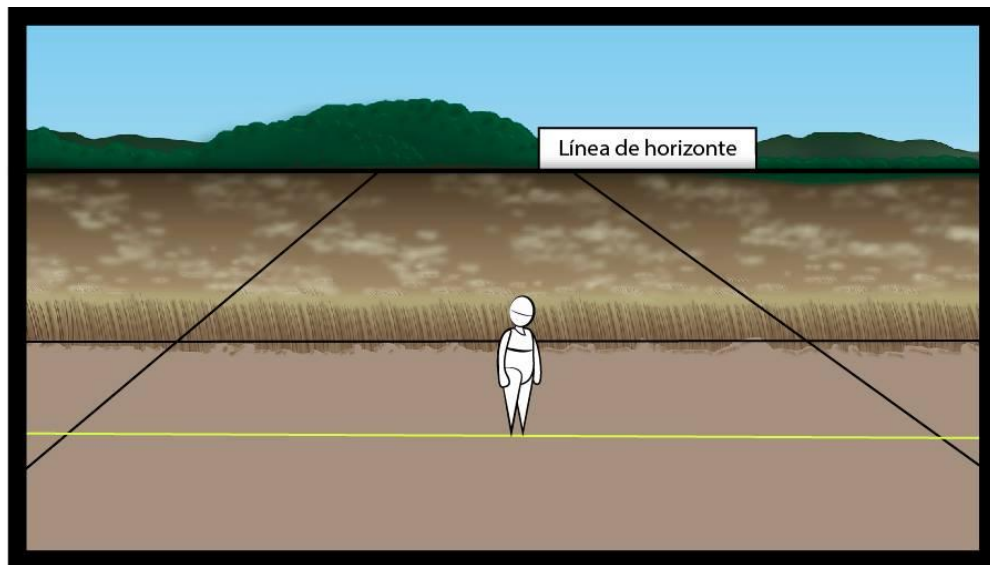


#### a) La Perspectiva del Personaje

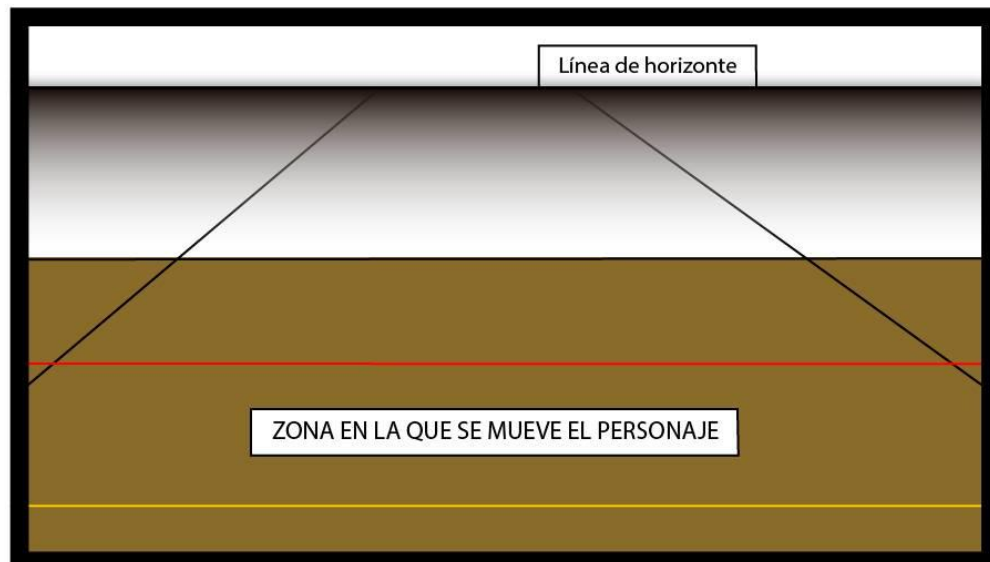
Empezamos creando el escenario, lo que queríamos es un escenario creado en 2D que emulara un espacio en 3D, añadiendo la profundidad de un modo que el jugador pueda interactuar con ella (cambiando el personaje de carril). Inicialmente situamos la línea de horizonte para orientarnos, seguidamente la línea que define el terreno por el que se mueve nuestro protagonista, estas dos líneas están unidas por dos líneas que representan el grado de profundidad, utilizamos estas cuatro líneas como guía.



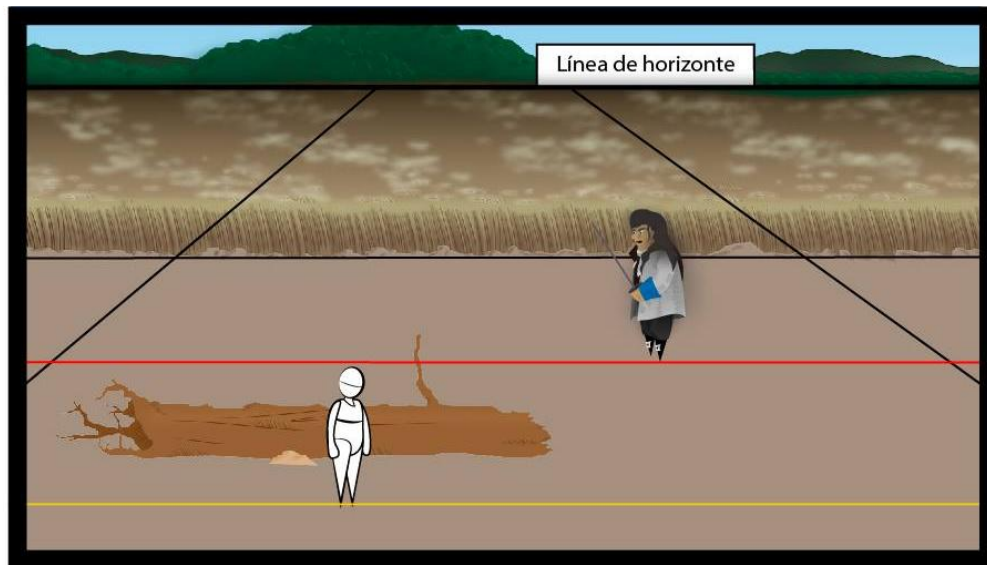
Situamos el personaje en el centro de la zona por la que se puede mover, ya que aparecerán elementos tanto delante como detrás de él.



Cuando el personaje se mueve al carril inferior, vemos como sube la línea de horizonte y la zona de movimiento del personaje se amplia. Esta vez el personaje se moverá por la parte inferior de la zona, ya que todos los elementos aparecerán en la parte superior.

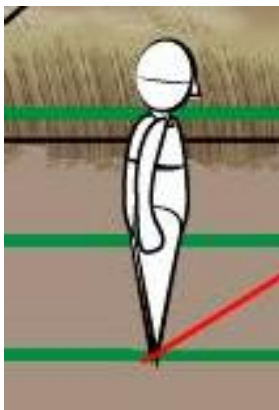


Como podemos ver, tanto objetos como enemigos están en un punto superior de la zona de movimiento.



Finalmente decidimos la posición del personaje, existen diferentes opciones:

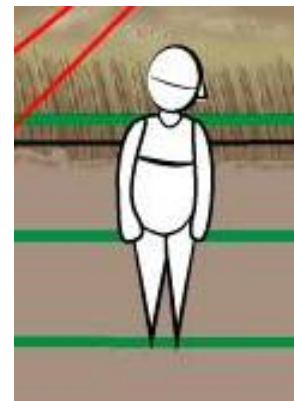
Perpendicular



Perspectiva



Paralela



Para diferenciar las opciones trazamos tres líneas distintas, una de ellas unirá los dos pies, otra para unir las dos manos y finalmente otra para los hombros. Vemos que en perspectiva las líneas trazadas generan un punto de fuga, pese a que era la opción que inicialmente más convencía, terminamos por no escogerla.

Inicialmente queríamos escoger una perspectiva del personaje, ya que todo el escenario está en perspectiva y creíamos que el efecto sería bueno, finalmente hemos visto que el resultado no era el esperado. A pesar de intentar generar un punto de fuga

mediante la unión de los hombros, manos y pies que se situara sobre la línea de horizonte, el resultado nos produce una cámara que está situada en un ángulo demasiado picado y demasiado próximo al personaje.

Decidimos pues, que la distancia entre hombros, pies y brazos no es suficiente en relación a la magnitud del escenario y distancia a la cámara, por lo que eliminamos la opción de perspectiva.

En la vista perpendicular tan solo vemos el perfil del personaje, mientras que en la paralela vemos la cara en perfil, y el resto del cuerpo está situado frontal a la cámara. Muchos de los juegos combinan los dos modos, en paralelo cuando el personaje está en reposo y perpendicular al moverse, por ejemplo el clásico de Nintendo, Super Mario.



Por ejemplo Metroid, otro personaje de Nintendo, se movía siempre en perpendicular. Desconocemos el motivo concreto, pero seguramente sea debido a que se trata de un juego mucho más dinámico, en el que se busca que el jugador no pare de moverse, por lo que no se crea ninguna posición de “reposo”.



Finalmente decidimos representar los elementos en perspectiva, pero una perspectiva 2D lo que significa que el plano de la cámara está perpendicular al suelo. Por lo que creamos una nueva perspectiva donde nuestro protagonista no genere puntos de fuga, ya que la cámara no está en posición picada.





## b) El Protagonista

Nuestro videojuego tiene como protagonista a Jaume Solà, un joven maestro de casas de una localidad próxima a Cardona, Riner.

Al tratarse de un personaje histórico, empezaremos reuniendo toda la información posible sobre él, del apartado documentación podemos extraer que:

- Era un maestro de casas, clase media.
- Vivía cerca de Cardona, por lo que sufrió los daños que ocasionó la guerra a la población de la zona.
- Era catalán, por lo que seguramente sabía utilizar armas.
- Documentación gráfica sobre su vestimenta.

El personaje también debe ir acorde con la tipología de juego al que pertenece, así como a sus habilidades dentro de este.

Nuestro juego es esencialmente de sigilo, con mecánicas para interactuar con objetos (recogiéndolos, guardándolos o utilizándolos), también con el escenario (escondiéndose, cambiando de carril...), y finalmente con otros personajes (golpeándolos, registrándolos, hablando...).

Para crear un personaje adecuado para realizar este tipo de habilidades, cumplirá los siguientes requisitos:

- Físicamente en buen estado (más bien ágil y rápido).
- Lugar para guardar aquello que se recoge.
- Ojos grandes (observador).
- Silencioso.

Finalmente, basándonos en la historia y para hacer que este conecte con el jugador, definiremos y justificaremos una serie de rasgos de su personalidad.

- **Con una gran voluntad**, “la voluntad de un pueblo para combatir las injusticias” forma parte de la esencia del juego, la dificultad de su lucha es reflejada en la historia como grande e intimidante, por lo que su voluntad aparece como algo mayor.
- **Sencillo**, la historia pretende reflejar el concepto “un hombre normal envuelto en circunstancias excepcionales”, por lo que nuestro protagonista tendrá el aspecto de una persona normal, sin ningún tipo de entrenamiento ni equipamiento, tampoco grandes objetivos más que cumplir la misión y volver a la normalidad.
- **Inteligente**, este es otro rasgo de nuestro protagonista, esto queda reflejado en la historia en la que muestra su preocupación, miedos, e incluso el desánimo al no saber ver como su pequeño gesto cambiará la situación.

Todos estos rasgos de su personalidad que acabamos de definir nos son útiles para imaginar a nuestro protagonista, a pesar de que no nos dan grandes pistas para su diseño, con ellos podemos cuidar los detalles, como la mirada, la forma en la que se mueve, si lleva algún tipo de anillos o pendientes... estos detalles finalmente son lo que consiguen que sea único.



El protagonista utiliza una bolsa para transportar los objetos que va recogiendo, con ella realiza también acciones como la de golpear o distraer (arrojándola a un lugar apartado para distraer la atención del guardia). Pero principalmente nos sirve para utilizarlo como objeto característica del personaje, lo que aumenta su personalidad.



Para la cara de nuestro protagonista decidimos no dibujar la boca, ya que se trata de un personaje silencioso, los ojos abiertos y las cejas ligeramente fruncidas, como expresando decisión. Decidimos ponerle barba y el pelo largo, señal del largo tiempo que lleva fuera de casa.



Correr



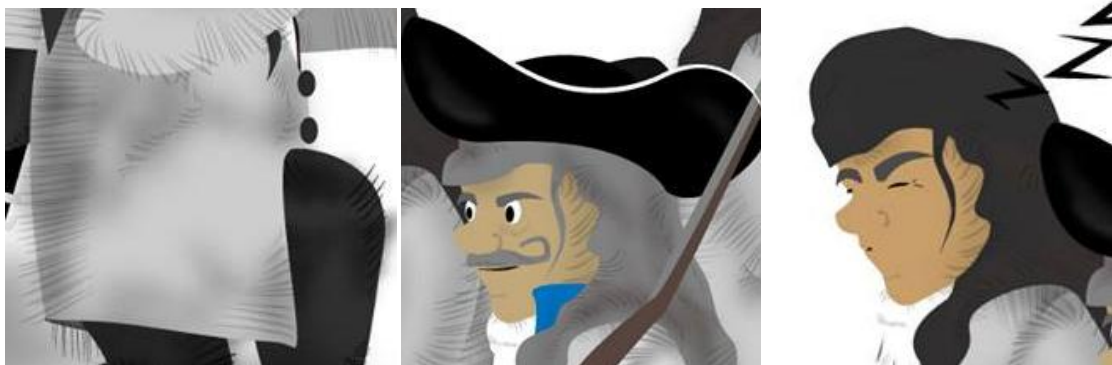
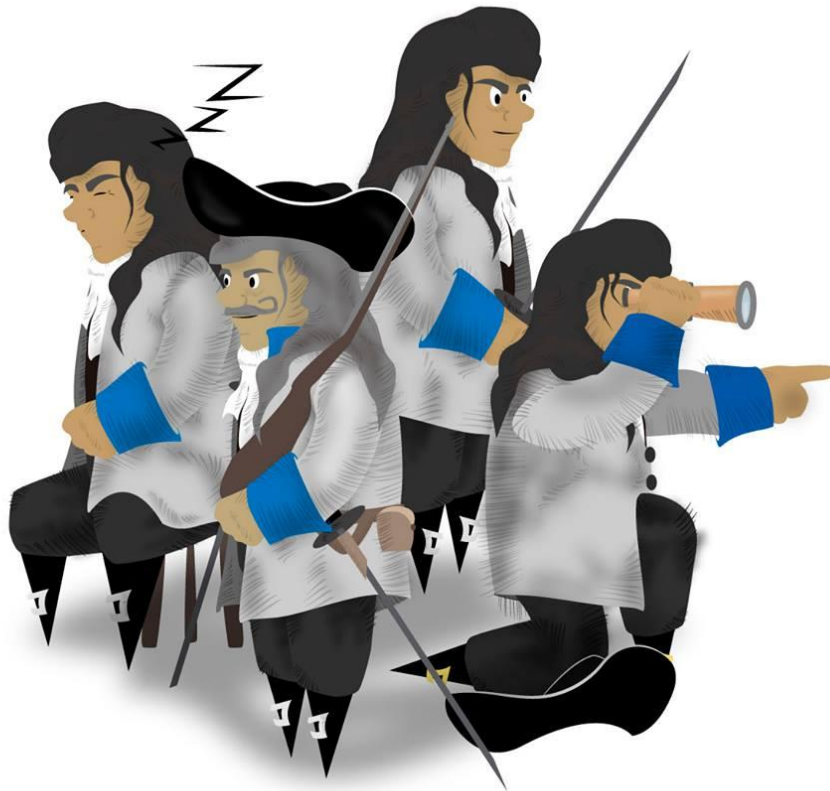
Golpear



### c) Los Enemigos

Los enemigos son soldados del ejército Borbón que nuestro protagonista se va encontrando a lo largo de la historia, cada uno tiene distintas habilidades de acuerdo con las mecánicas definidas, por lo que hemos realizado distintos modelos. .

A continuación vemos los soldados del regimiento de castilla han sido creados siguiendo características muy similares a las de nuestro protagonista, tanto la vestimenta como las armas han sido reproducidas del apartado de documentación.



También tenemos al regimiento de la corona, quienes aparecen en menor ocasión.



### 3.3.3 Entornos

Como ya aviamos definido anteriormente, el videojuego tiene lugar en los entornos reales siguientes:

- A- Salida hasta llegar a la torre de La Manresana, ruta de bosque.
- B- Salida desde La Manresana hasta salir del bosque, ruta de bosque.
- C- Salida desde el inicio de los campos hasta llegar al castillo de Cardona, ruta por los campos.

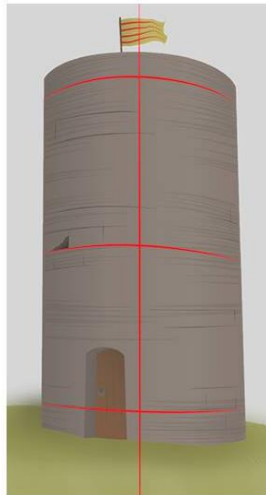
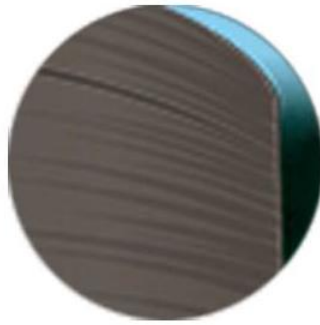
### La Manresana

La torre de la manresana es donde los ejércitos aliados controlaban el campo de batalla de Prats de Rei, allí se encontraba el general Guido Von Starhemberg, basándonos en el documento del libro manuscrito de contabilidad de una familia payesa, actualmente conservado en el museo de Prats de Rei.

“El dia 17 de setembre va ser assetjada esta vila estan lo exersit de Carlos terser de Can Selva fins a Puigfarner de numero de 22000 homens governats per lo General Steranberch qui estava a Casa Roca de la Manresana.”

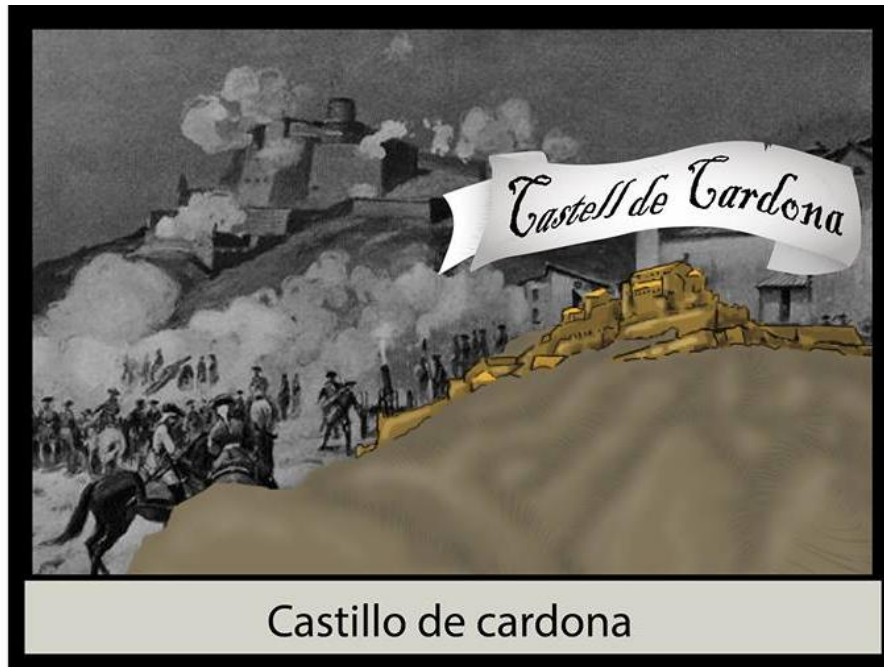






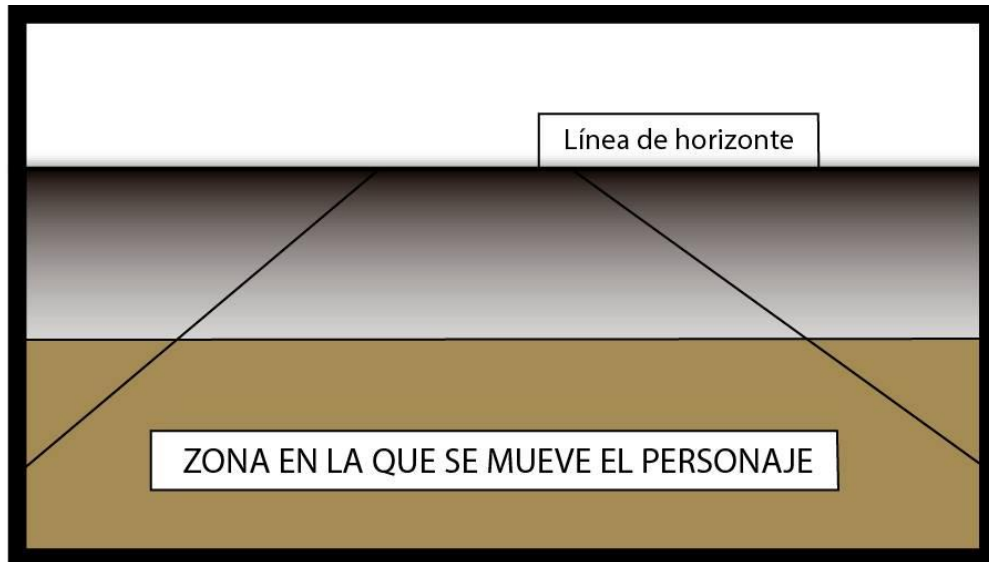
### Castillo de Cardona

El castillo de Cardona es la estructura protagonista en capítulo de la guerra de sucesión, fue construido el año 886. Durante el invierno de 1711 el castillo fue bombardeado sin piedad por las tropas Borbónicas, con el fin de terminar con la resistencia, del todo seguro lo hubieran conseguido de no haber sido por la ayuda que se recibió desde fuera.



## El Bosque

El bosque que encontramos entre Prats de rey y Cardona era, en tiempos de guerra, como otro campo de batalla. Dentro del bosque los habitantes de la zona se veían favorecidos por la ventaja estratégica de conocerse el terreno, eran frecuentes las emboscadas a pequeños grupos, estas emboscadas servían para robar suministros al ejército atacante, lo cual a pleno invierno era un duro golpe estratégico.



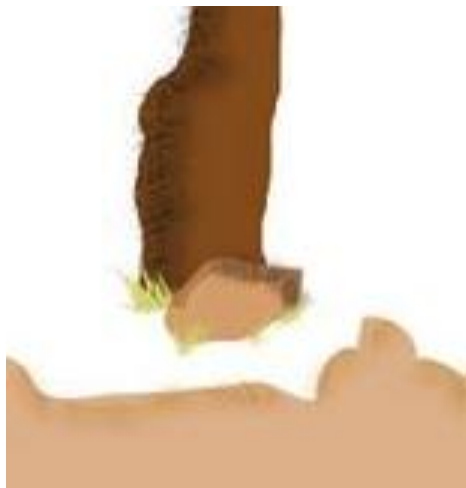
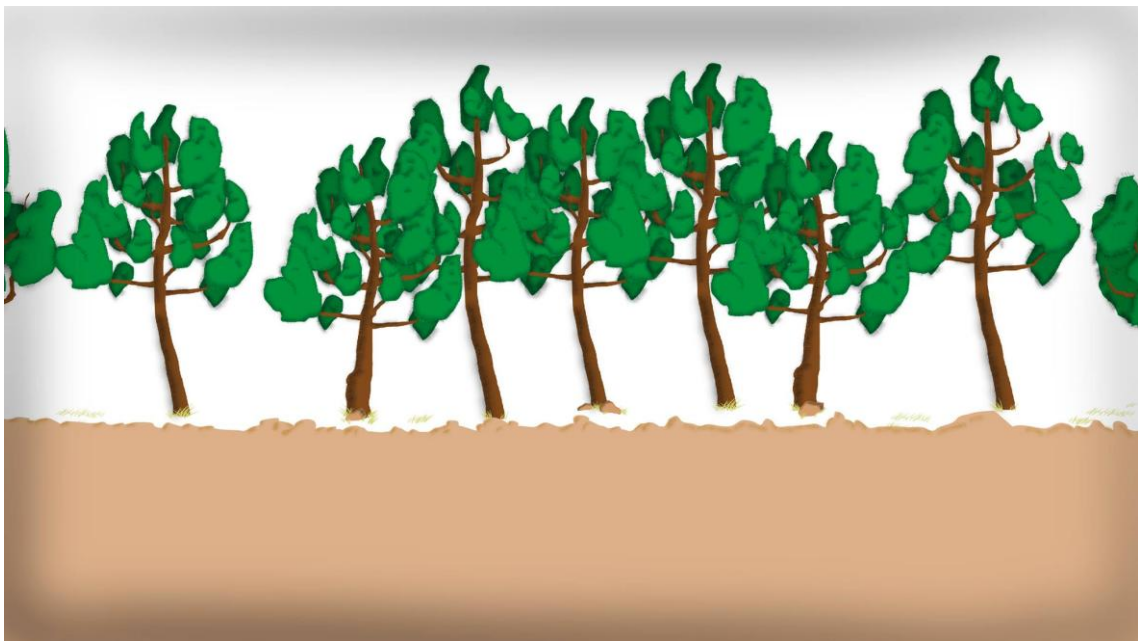
Para la elaboración del bosque partimos de las guías con las que trabajamos la perspectiva del juego, a continuación vamos a crear distintas capas para finalmente superponerlas entre ellas y crear el efecto parallax.

1. Inicialmente creamos el suelo, el suelo es una textura continua

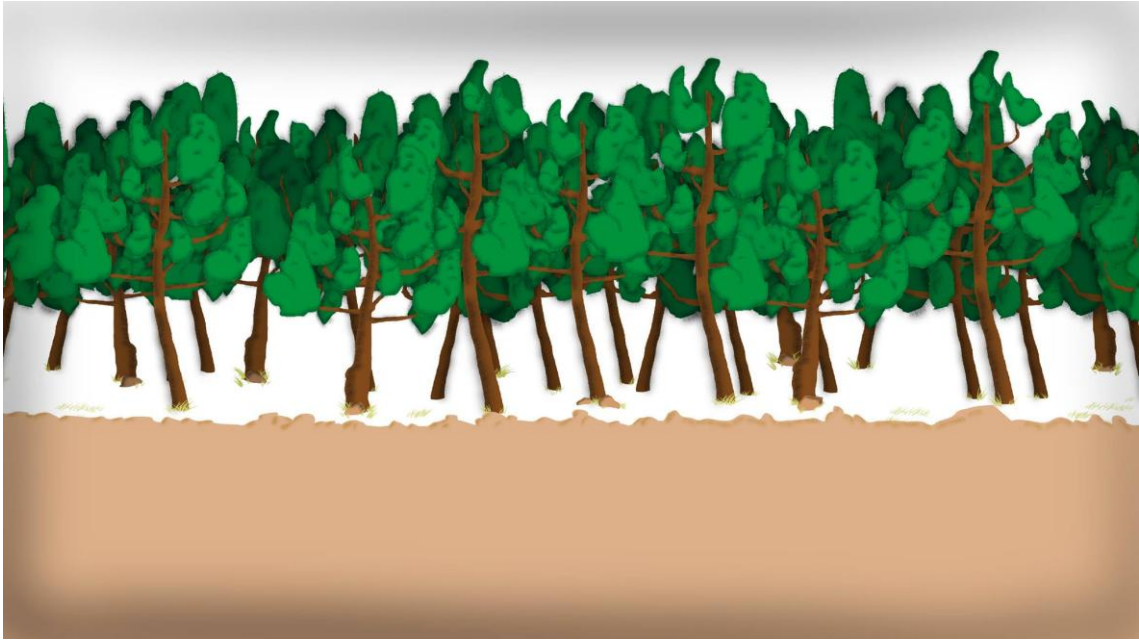




## 2. Colocamos los primeros arboles y el césped



3. Otros árboles y un césped más oscuro por detrás



4. Los arboles del fondo





## 5. El suelo



## 6. EL cielo y las nubes



Antes de dar por terminado este entrono, se le tiene que aplicar el procesado en photoshop que definimos en el apartado de estilo gráfico.



## Los campos

En los alrededores del castillo había campos de trigo, al encontrarnos en una estación invernal estos campos estaban labrados, a lo lejos se pueden ver las montañas que rodean el pueblo de Cardona.

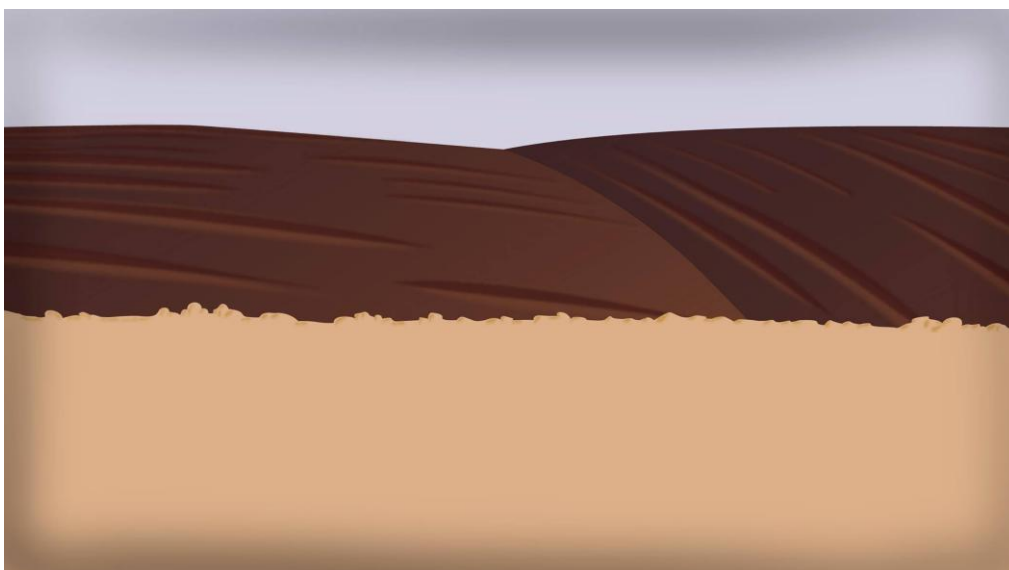
Para los campos seguimos el mismo procedimiento que para el bosque:

1. El suelo



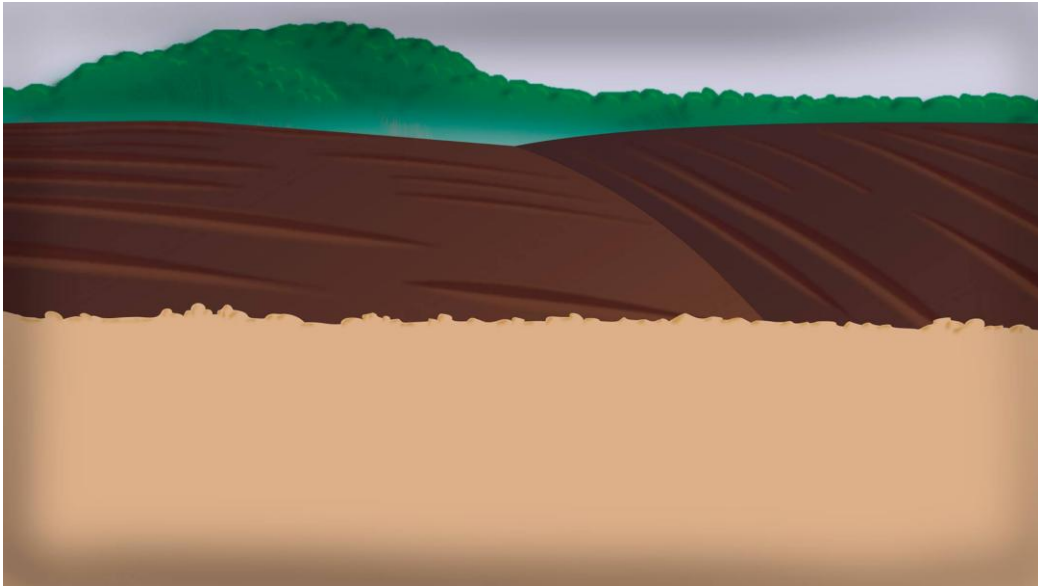
2. El campo

En esta capa situamos los campos. Por delante de ellos así como todos los demás elementos (a excepción del suelo), tenemos un sólido azul a 30% de opacidad, de este modo creamos un “efecto noche” sobre las capas de fondo.



### 3. Primera montaña

La primera montaña tiene más detalles que la segunda, ya que se encuentra más cerca, y tiene un color más claro. Delante de la primera montaña y entre esta y la segunda hemos puesto niebla. La niebla es un fenómeno atmosférico común en la zona de Cardona, y más en invierno, y nos ayuda a transmitir realismo, profundidad, y frío.



### 4. Segunda montaña



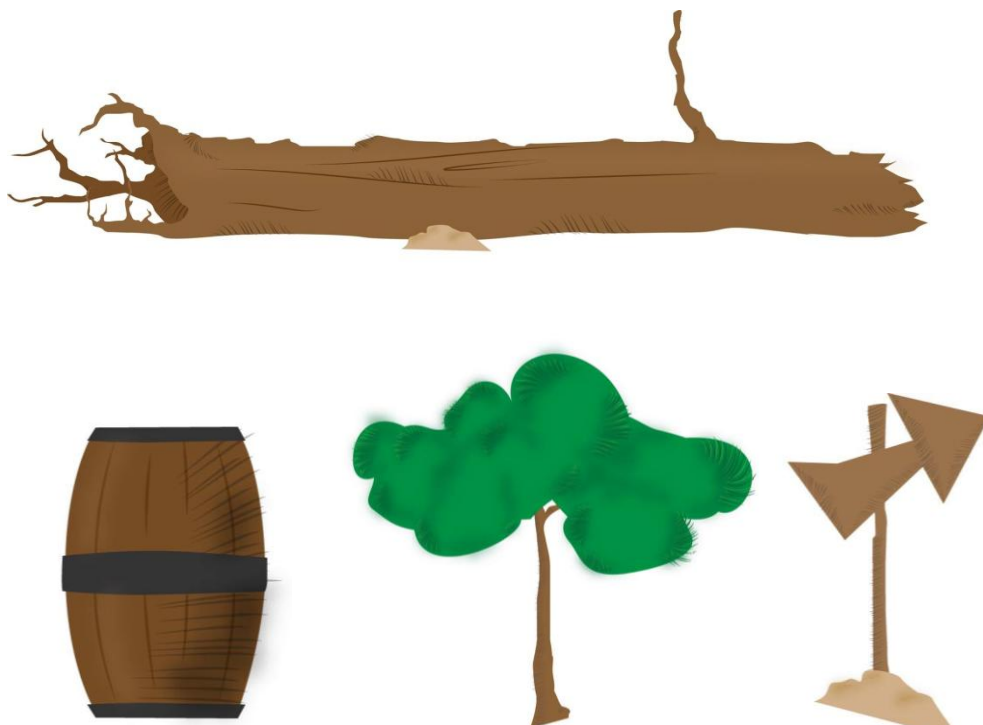
## 5. Cielo

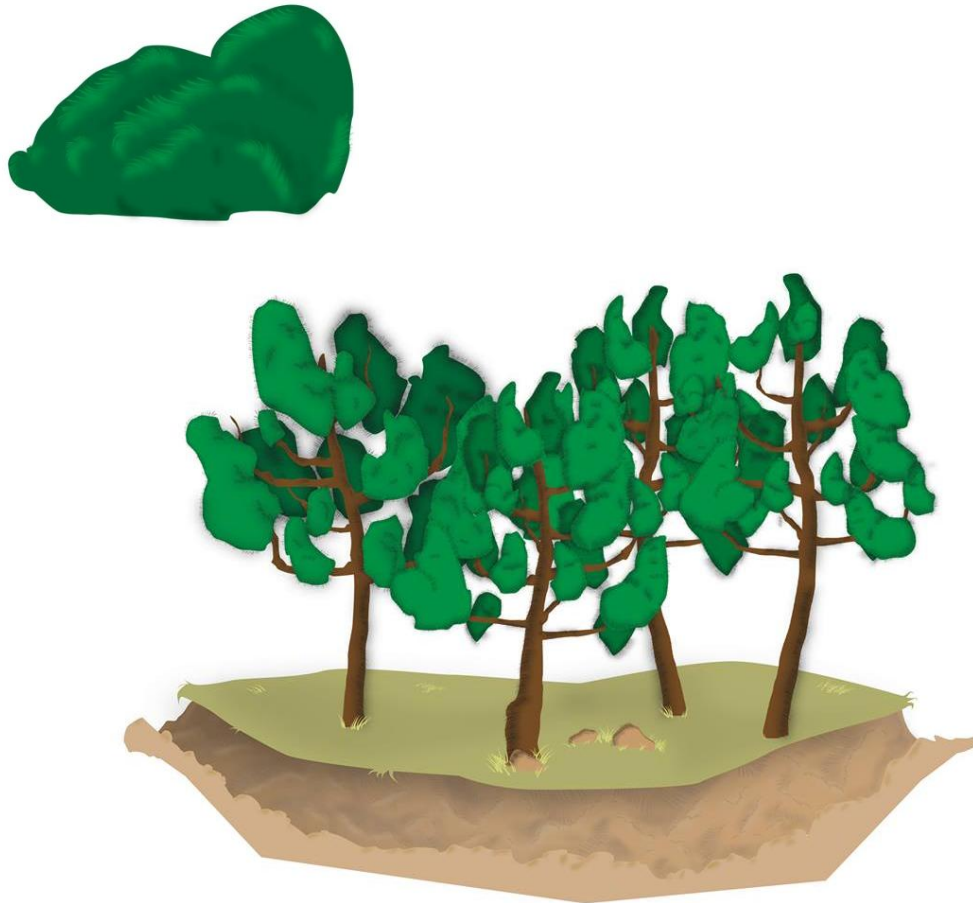
Como ya hemos comentado en referentes, en el apartado de fechas, la entrada en el castillo tuvo lugar por la noche.



Antes de dar por terminado este entorno, se le tiene que aplicar el procesado en Photoshop que definimos en el apartado de estilo gráfico, consiguiendo que los colores tan vivos de la composición se vean rebajados significativamente.

## Objetos





### 3.3.4 Menú HUD

En la pantalla del menú principal tenemos el logotipo en la parte central, justo debajo encontramos la opción “jugar”, si la seleccionamos empezamos la aventura. En la parte superior derecha encontramos el icono de pantalla completa, lo que amplía la ventana del juego a toda la pantalla, y en la parte superior derecha un botón para activar o desactivar el sonido.



En la siguiente imagen podemos ver el mismo menú, en esta ocasión en estado de pantalla completa y con el sonido silenciado, además todos los botones (opcions, jugar y extras) están en estado RollOver (ratón situado por encima del botón).

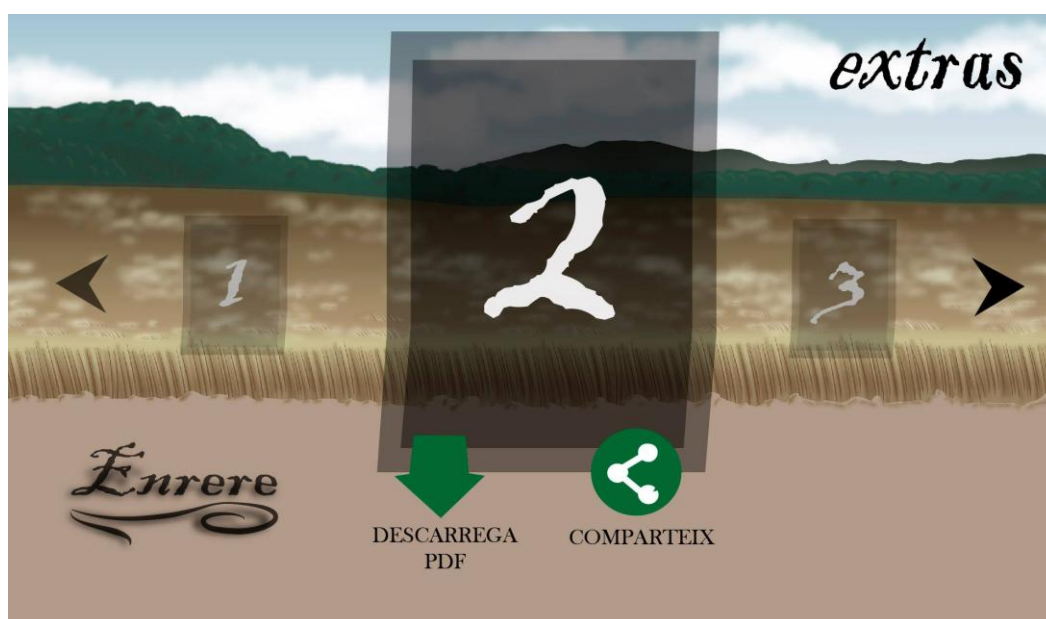




Si seleccionamos el apartado de extras, la pantalla corre hacia la derecha hasta una doble opción, “Documents” o “Documental de el Setge”, en caso de elegir el documental se nos abrirá una pestaña nueva en nuestro navegador. En la imagen siguiente podemos ver las dos opciones, y como varían en estado RollOver, en este caso a “Documents” le aparece una bola a su izquierda, señal de que tiene el ratón por encima.



Si elegimos documentos, entramos en una galería donde podemos ver todos aquellos documentos que hemos conseguido por el momento, además también tenemos la opción de descargárnoslos y de compartirlos con nuestros amigos vía facebook, también podemos apreciar el botón “Enrere” en estado RollOver, así como la flecha de la derecha (más oscura).

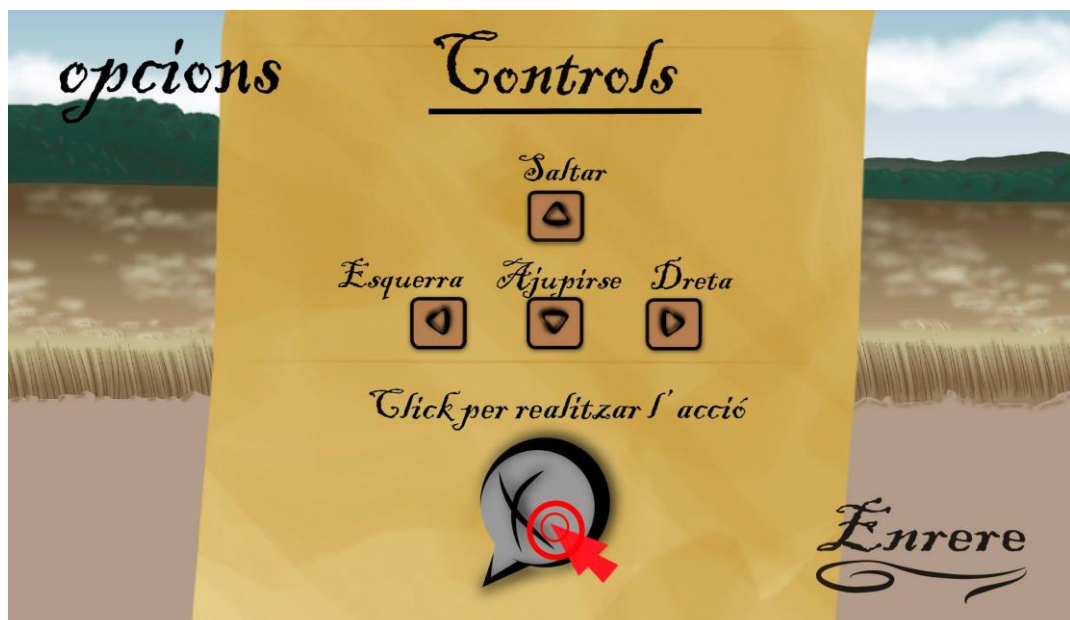




En cambio, si en el menú principal escogemos opciones vamos a desplazarnos hacia la izquierda, allí podremos escoger entre “Controls” y “Crédits”, ambos actúan de la misma forma que “Documents” y “Documental del Setge” en caso de pasar el ratón por encima, como podemos ver con “Crèdits”.



En “controls” veremos un resumen muy sencillo de cómo se mueve el personaje, y también como realiza acciones.

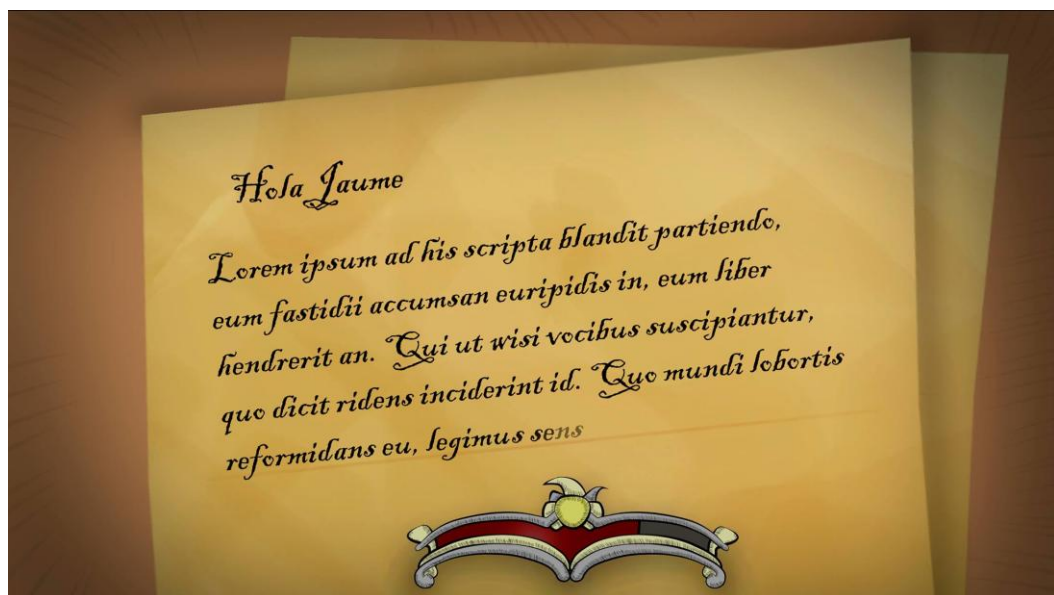


Y en créditos conoceremos quienes han colaborado en la producción del videojuego, con unas letras que cruzan la pantalla de abajo a arriba.



### 3.3.5 Pantalla de Carga

La pantalla de carga cumple una función especialmente importante en nuestro juego, es el momento utilizado para leer las cartas que el personaje principal se escribe con el rector. Por lo que mientras se carga la partida vemos tanto la barra de carga, como la carta a leer. Una vez la barra de carga ha llegado a su fin, aparece el botón “continuar”.

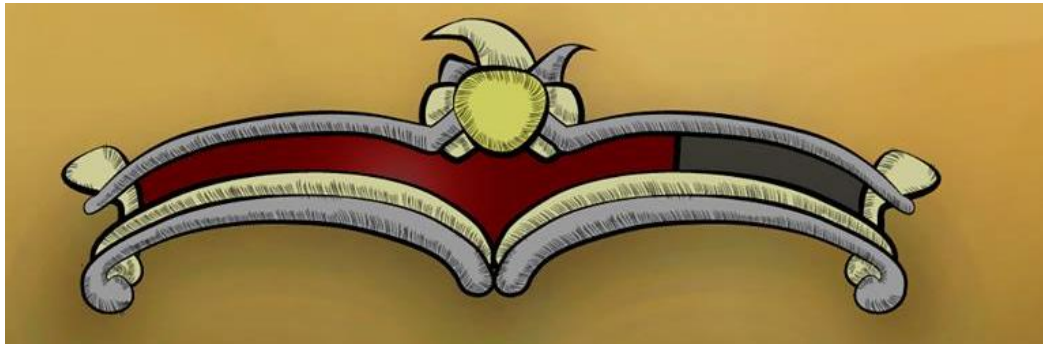


*reformatans.*

*Qui ut visi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens  
inciderint id. Quo mundi sebertis reformatans.*

*Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo,  
eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber  
hendrerit an. Qui ut visi vocibus suscipiantur,  
quo dicit ridens inciderint id quo mundi sebertis  
reformatans eu morie.*

*Continuar ➤*



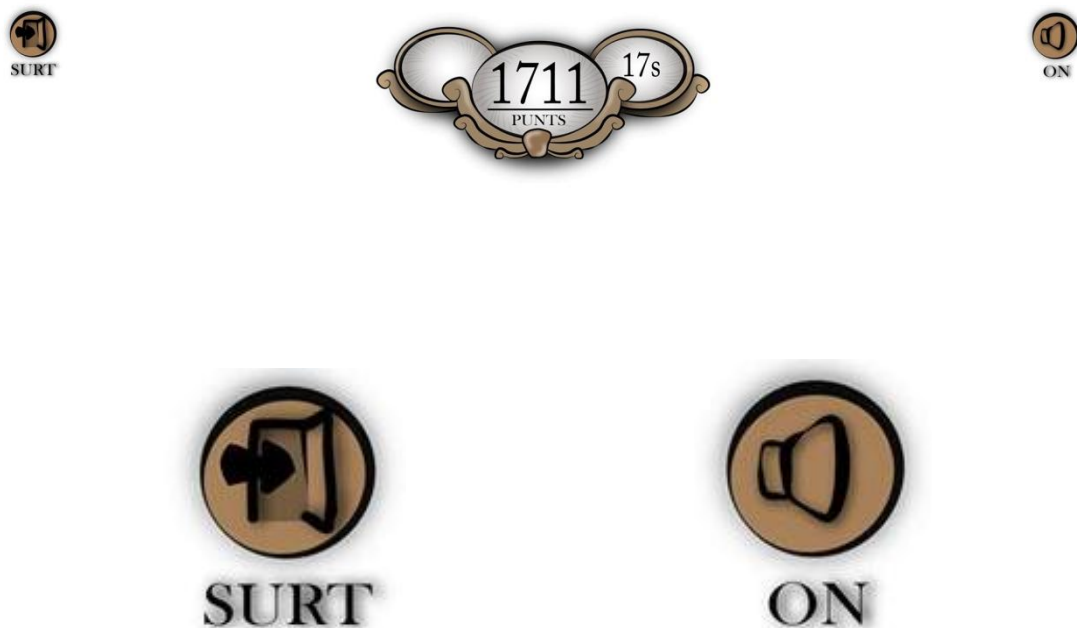
### 3.3.6 HUD

La HUD es aquella información que se le muestra al jugador en pantalla por encima del juego, coge su nombre de las siglas de “Heads-up Display”. En cada juego son distintos los factores lo que se muestran por pantalla, dentro de los niveles contaremos con la siguiente información:

- Botón de salida.
- Botón de silenciar.
- Marcador de puntos.
- Indicador de tiempo.
- Objeto utilizable que se posee (máximo uno).

Se tiene que procurar que vayan acorde con la estética del juego, así como que consigan transmitir la información de una forma simple y eficaz. Debemos procurar crear un elemento que ayude a la inmersión del jugador y no un simple panel informativo.

Se debe tener en cuenta que la atención del jugador debe estar focalizada en la acción del juego, y por ello decidimos situar la HUD de nuestro videojuego en la parte superior de la pantalla, ya que la gran mayoría de la acción sucede en la parte inferior.



Como podemos ver, el panel central de la HUD sigue emulando el estilo sobrecargado típico del barroco. Utilizamos la técnica de sombreado que hemos usado en todo el juego para dar volumen a la parte interior, mientras que para la parte exterior utilizamos reflejos en blanco para crear texturas metálicas de oro, bronce y plata.

Según la forma en la que juega el jugador, el panel central de la HUD variará su color:

Marco de Bronce



Marco de Plata



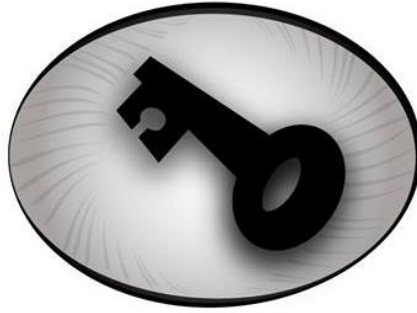
Marco de Oro



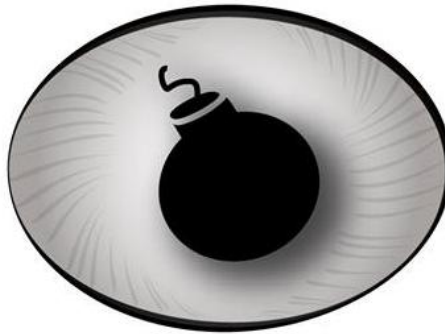
En la parte izquierda vemos un círculo vacío, en el se sitúa el objeto que llevamos encima, vemos los siguientes ejemplos.

Llave

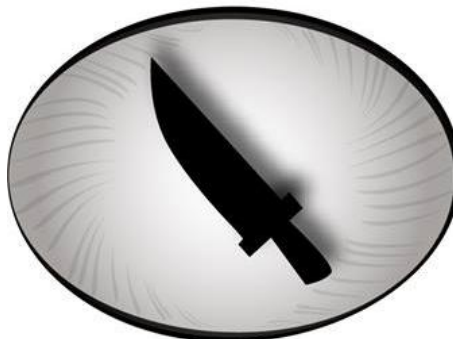




Granada



Cuchillo



Encima de las puntuaciones, tiempo y objetos, tenemos la barra de combo, que va acompañada de un valor numérico. Esta barra mide la cantidad de puntos conseguida de forma sucesiva, sin perderlos, si la barra llega al cien por cien el marco asciende a un color superior (de bronce a plata, de plata a oro). Si el protagonista pierde puntos durante el progreso este se reducirá a cero.





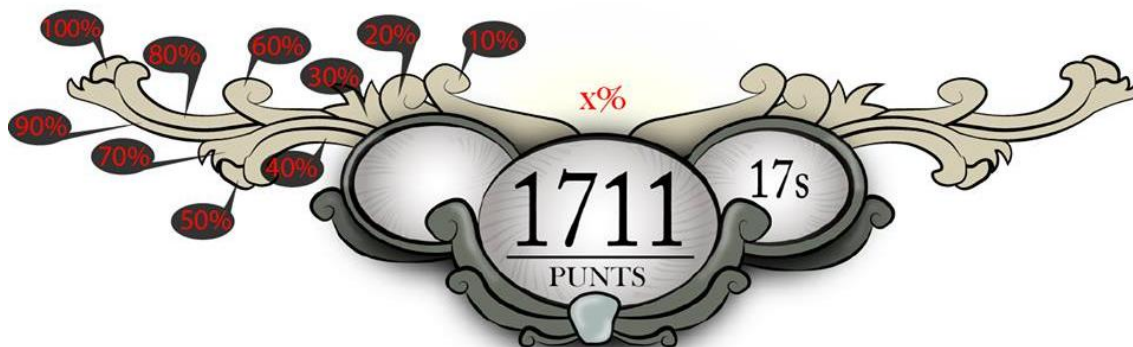
En el caso de marco de bronce, la barra de combo será de plata, cada diez por ciento se ve reflejado en la imagen.



Al llegar al valor máximo (cien), el marco cambiará de color y la barra volverá al cero por ciento.



A continuación vemos como se incrementa la barra en función del incremento de valores.



Una vez conseguido el marco de plata, la barra de combo pasa al color dorado.



A la que llegamos al marco dorado ya no necesitamos barra de combo, esta nos vuelve a aparecer en caso de ser detectados y, por lo tanto, volver a tener el marco plateado.

Necesitamos crear también un pequeño menú, que se abrirá en caso de que el jugador tenga que recibir información, información referente a las reglas del videojuego, como por ejemplo los controles.



Este tipo de menú pausará el juego, para volver al juego se debe pulsar el botón continuar, también aparecerá el menú en caso de recoger un documento de guerra.



### 3.3.7 Los botones de Acción

Los botones de acción aparecen en diferentes situaciones, nos sirven para cambiar de carril, golpear enemigos... Se debe conseguir que los botones sean de fácil entendimiento, ya que constantemente aparecen nuevas acciones y no se desea ir parando el juego para explicar.

Ejemplos:

Pulsar este botón cuando aparezca para golpear a un enemigo.



Pulsar este botón cuando aparezca para cambiar al carril inferior.



Pulsar este botón cuando aparezca recoger un documento.



También aparecen botones de acción con el borde rojo, esto nos indica el objeto que se requiere para poder desbloquear una acción.

Ejemplo:

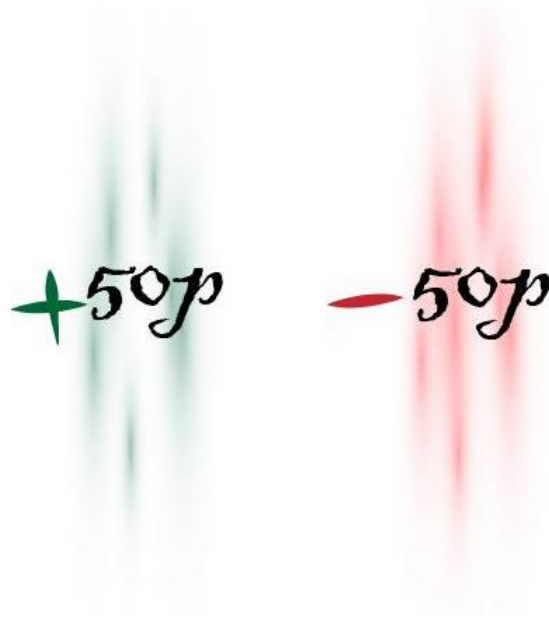
Se requiere una llave para realizar la acción.



### 3.3.8 Los puntos

La puntuación es un elemento importante dentro del videojuego, se utiliza como reforzador en muchas ocasiones, y es la base de la experiencia de juego que engloba los jugadores más competitivos.

Por lo que es importante que el jugador vea cuando gana o pierde puntos, se lo mostraremos con las siguientes imágenes.



Para mostrar que el jugador consigue puntos lo haremos de la siguiente forma, enseñaremos la puntuación conseguida durante unos cuatro segundos, esta puntuación se desplazará hacia arriba, tendrá un fondo verde y un símbolo de suma.

Tanto el color, la dirección en la que se mueven los puntos y el símbolo transmiten rápidamente al jugador que ha conseguido algo positivo. Al contrario de cuando perdamos puntos, que veremos un símbolo de resta y un color rojo junto a la puntuación, además esta se desplazará hacia abajo.



### 3.3.9 Las fechas

Guiándonos por la documentación encontrada al respecto, al inicio de cada nivel aparece la fecha en la que sucedieron los hechos, la fecha aparece y se desvanece durante 5 segundos, seguidamente empieza el nivel.

Queremos que el usuario perciba como fiable la información transmitida, por lo que utilizaremos una tipografía seria, de las que ya hemos usado anteriormente, se trata de *Baskerville Old Face*. Las letras irán acompañadas de un marco sencillo, las funciones del marco son adornar y realzar las letras, por supuesto el marco sigue formas de estilo barroco.

Detrás de las letras y el marco hay un pequeño degradado que cubre la pantalla, este degradado con opacidad hace que situemos protagonista y entorno en segundo plano, para que centremos la atención en la fecha.

Al cabo de 4 segundos la fecha empieza a desvanecerse y también el degradado, a los 5 segundos aparece la HUD y empieza la partida.





### 3.3.10 Creación de niveles

Sin querer profundizar en el diseño de niveles, hemos recreado tres niveles que nos sirven para ver el producto resultante del grafismo, así como ver las posibilidades que ofrece la jugabilidad definida en el documento de diseño.

Como ya hemos visto, los dos primeros niveles comparten un mismo entorno, el bosque, mientras en nivel final tiene lugar en los campos, una vez definida su estética pasamos a ver como se construyen.

Cada capa es un PNG independiente, son situados uno encima del otro para crear sensación de profundidad, para poder generar el entorno de todo el nivel situamos un PNG al lado de otro, sus características permiten que se unan, esto nos permite que el juego sea menos pesado ya que no tiene que cargar tantas imágenes

Combinando todos los elementos que hemos comentado anteriormente procedemos a crear los distintos niveles, podemos visualizarlos en la carpeta:

#### GRAFISMO/ NIVELES/ COMPLETOS

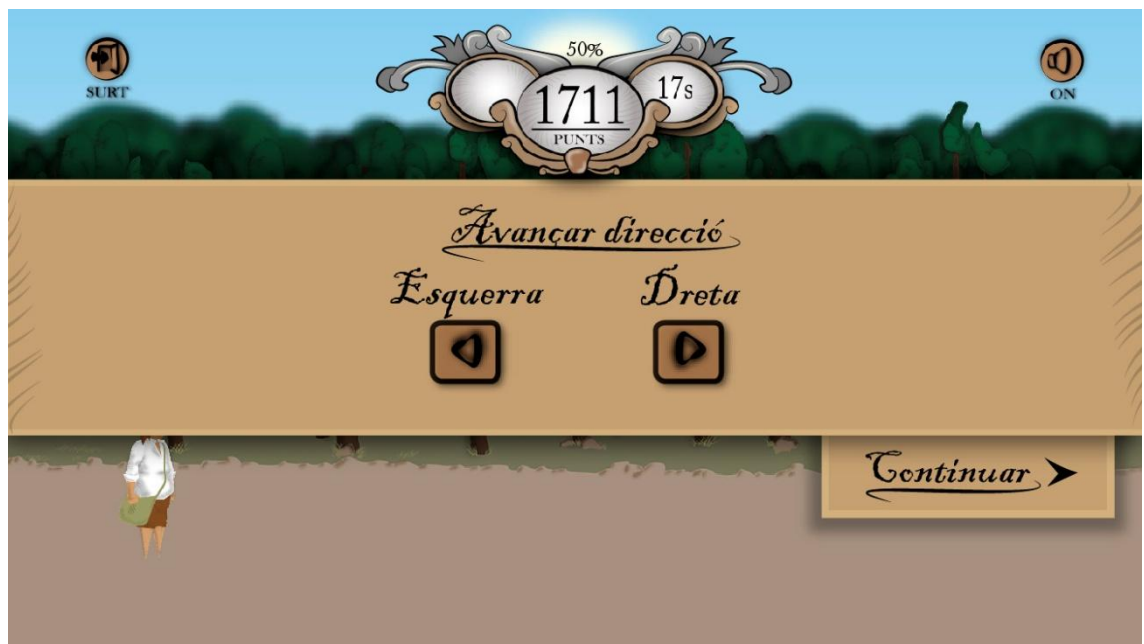
Para una mejor comprensión de los niveles se recomienda leer el guión técnico del juego. Allí definimos todos los niveles para que sean de fácil comprensión para el programador.

A continuación veremos la resolución de la zona de aprendizaje del primer nivel, con ello pretendemos mostrar gráficamente la jugabilidad, los movimientos del personaje y su interacción con el entorno.

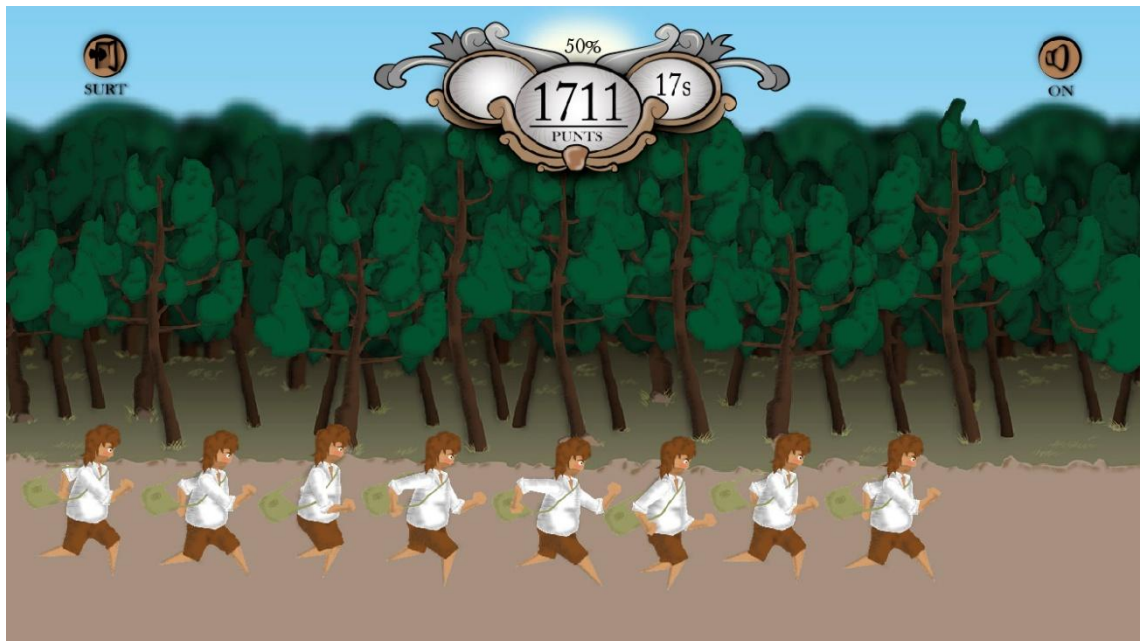
1. Una vez pasada la pantalla de carga, y mostrada la fecha, iniciamos con el protagonista en el bosque, como ya hemos comentado.



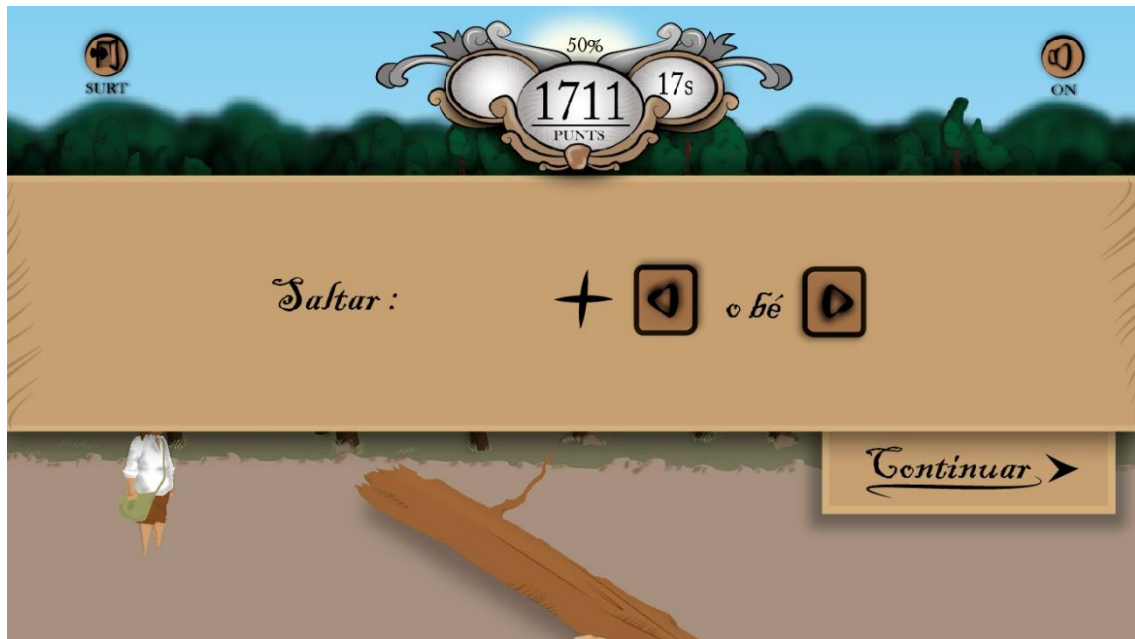
2. Aparece el primer aviso, de la forma que hemos mostrado anteriormente



3. Pulsamos las teclas que nos han comentado para desplazarnos horizontalmente.



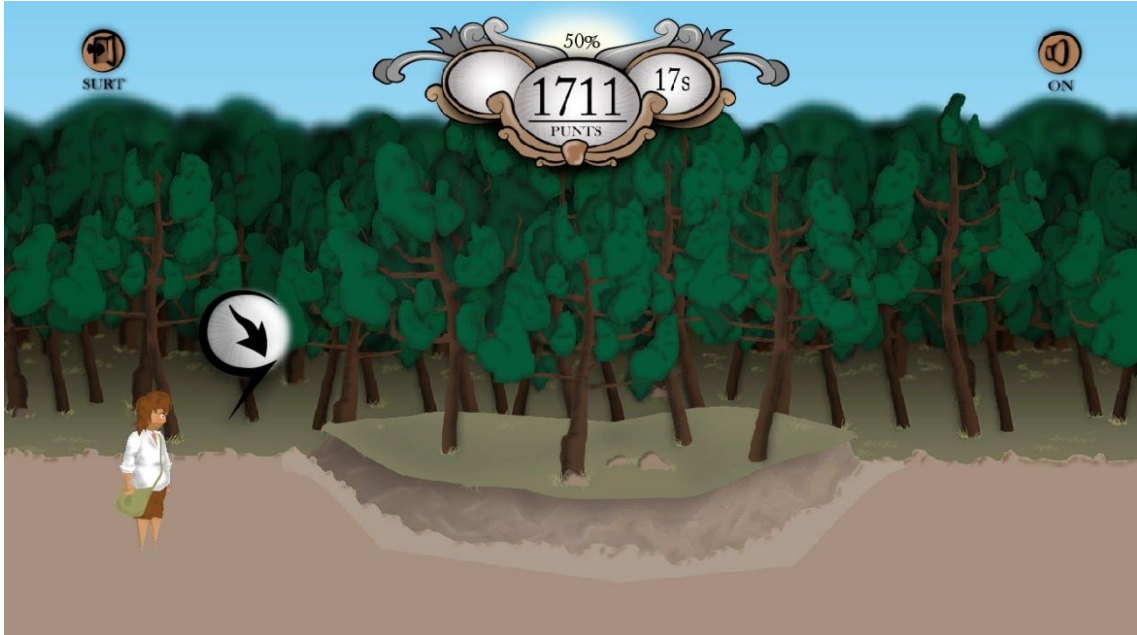
4. Encontremos un obstáculo y se nos anuncia de que forma superarlo.



5. Seguimos las indicaciones y aprendemos a saltar.



6. El siguiente objetivo nos obliga a cambiar de carril

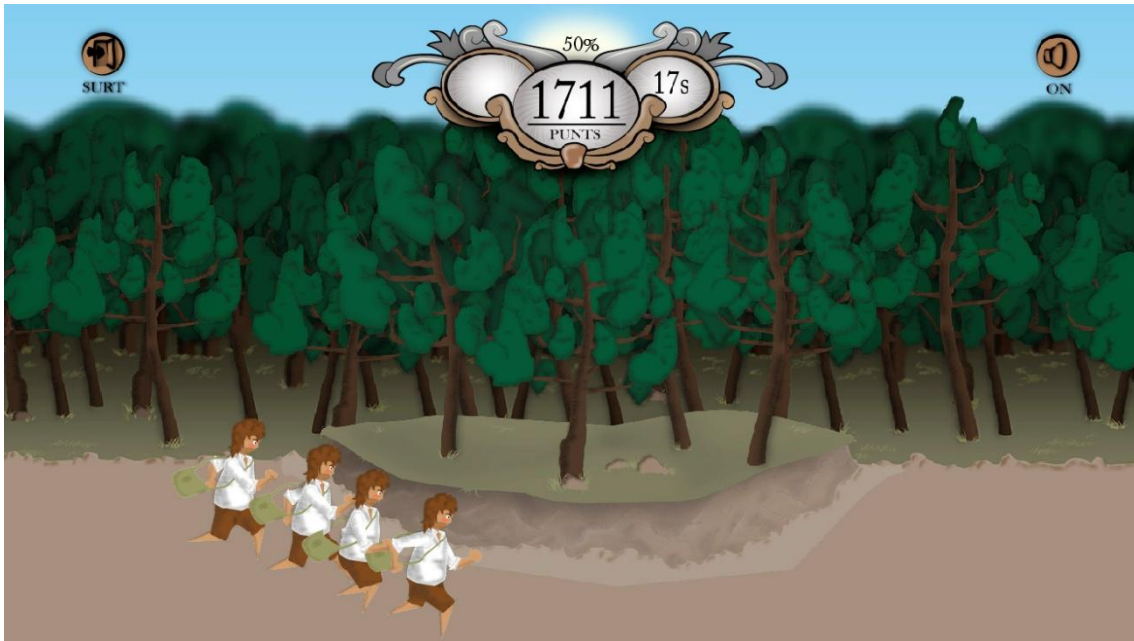


7. Recibimos las primeras instrucciones sobre como cambiar de carril

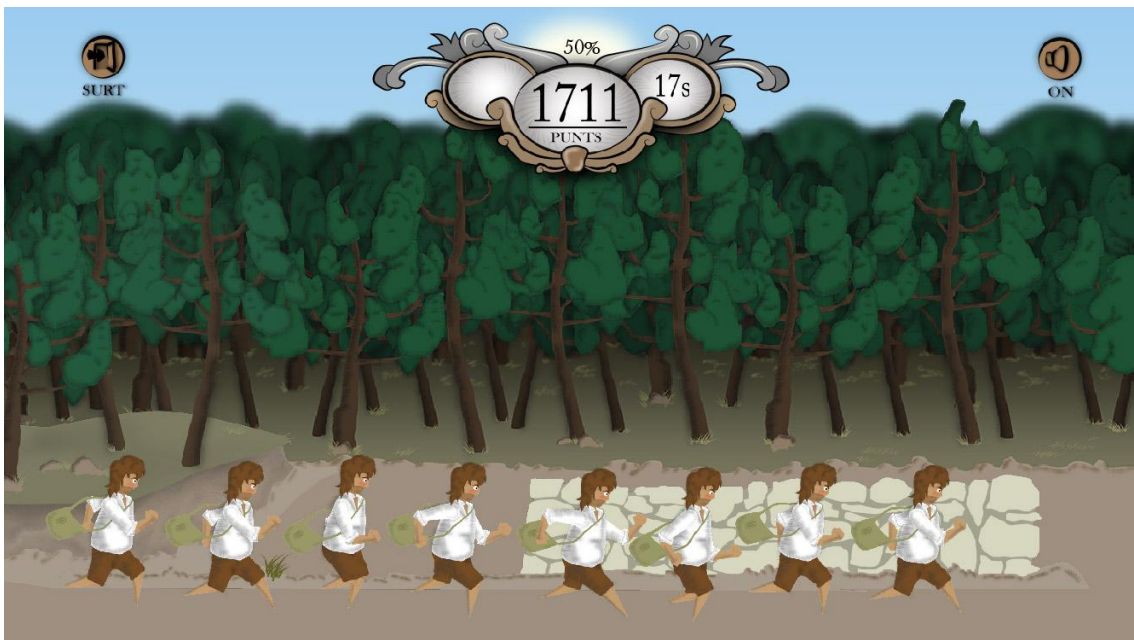




8. Seguimos las indicaciones y realizamos la acción.



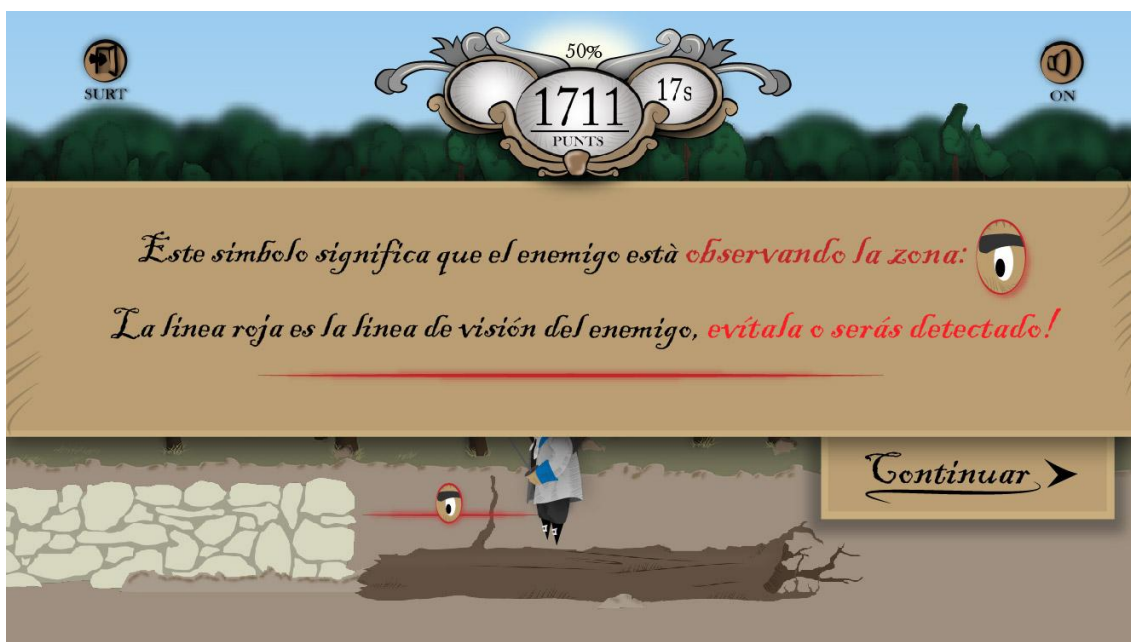
9. Ahora que hemos cambiado de plano, seguimos avanzando.



### 10. Aparece el primer enemigo:

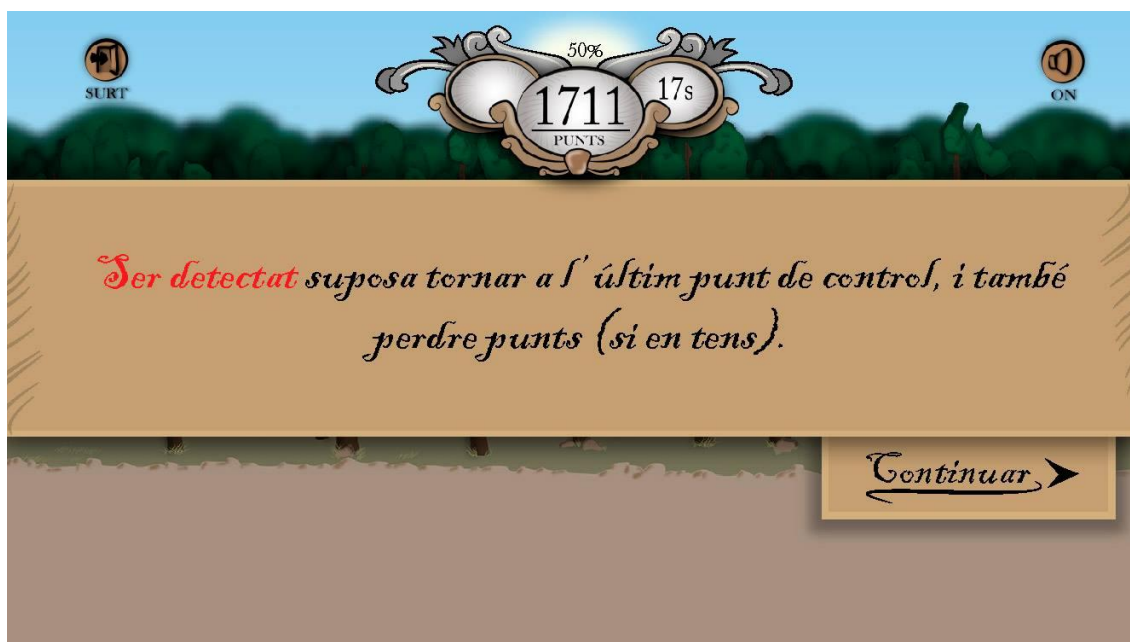


### 11. Se nos explica de que forma evitamos que nos detecte



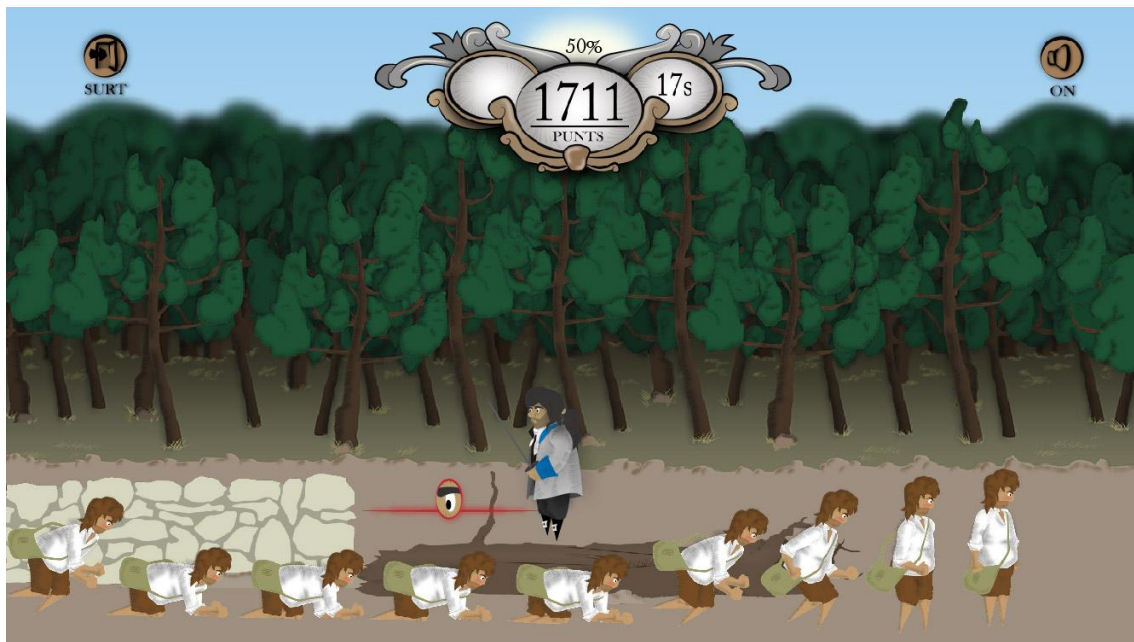
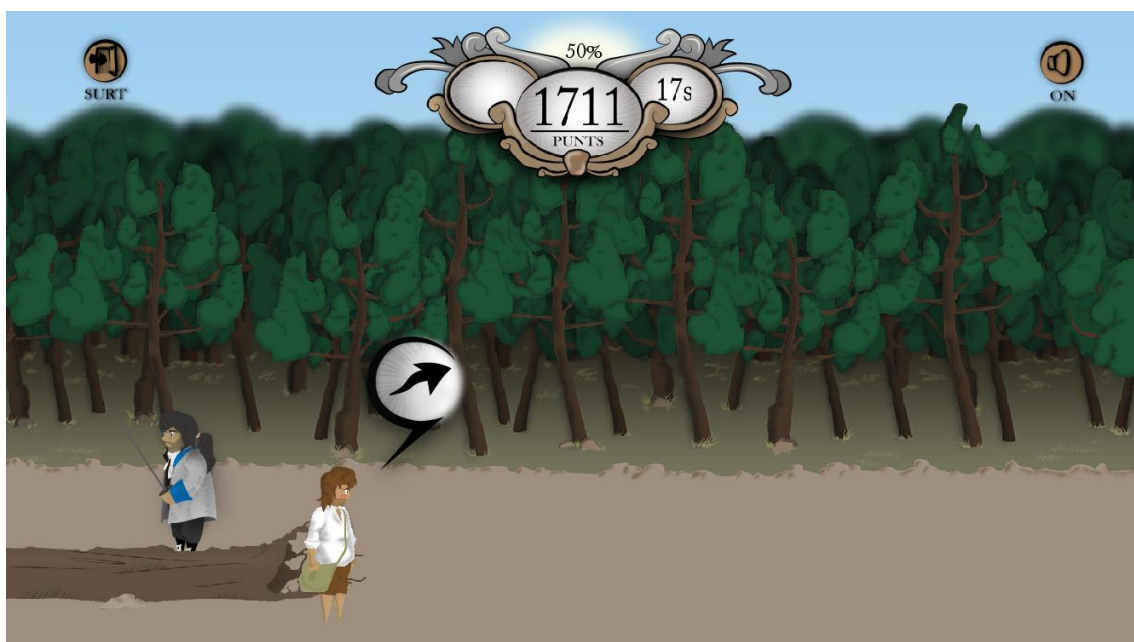


## 12. Se informa al jugador de que significa ser detectado



## 13. Para poder superar la zona necesitamos agacharnos.



**14. Al hacerlo podemos superar la zona sin ser detectados****15. Podemos volver al carril inicial**

16. Llegados al carril principal nos explican que podemos dejar fuera de combate a los enemigos.

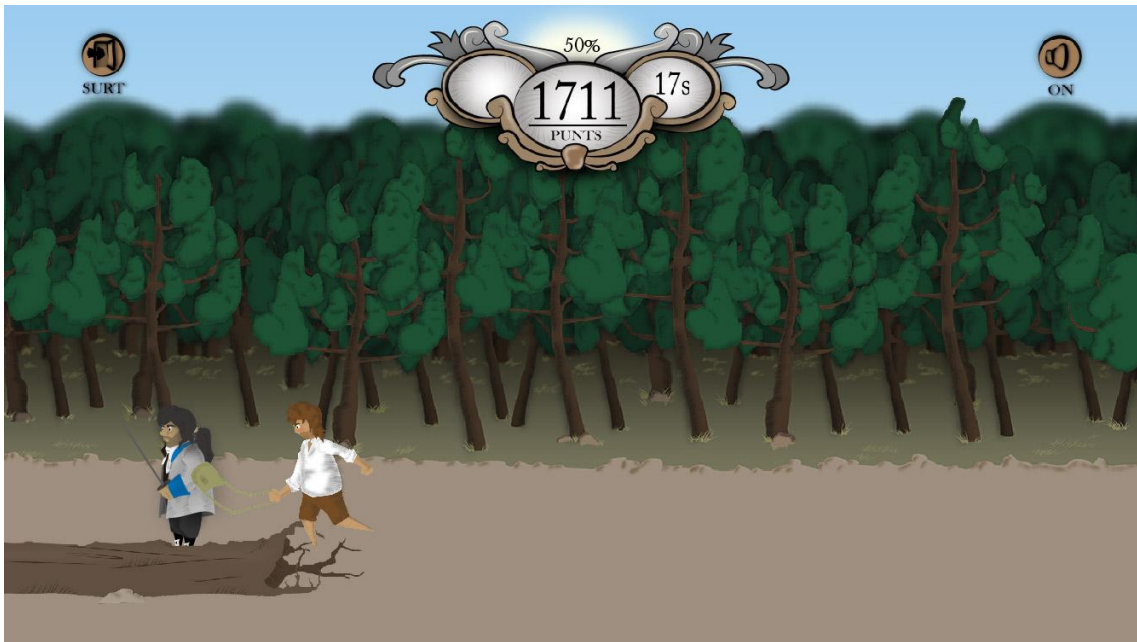


17. Nos acercamos de la forma que nos han dicho, vemos que aparece una acción.





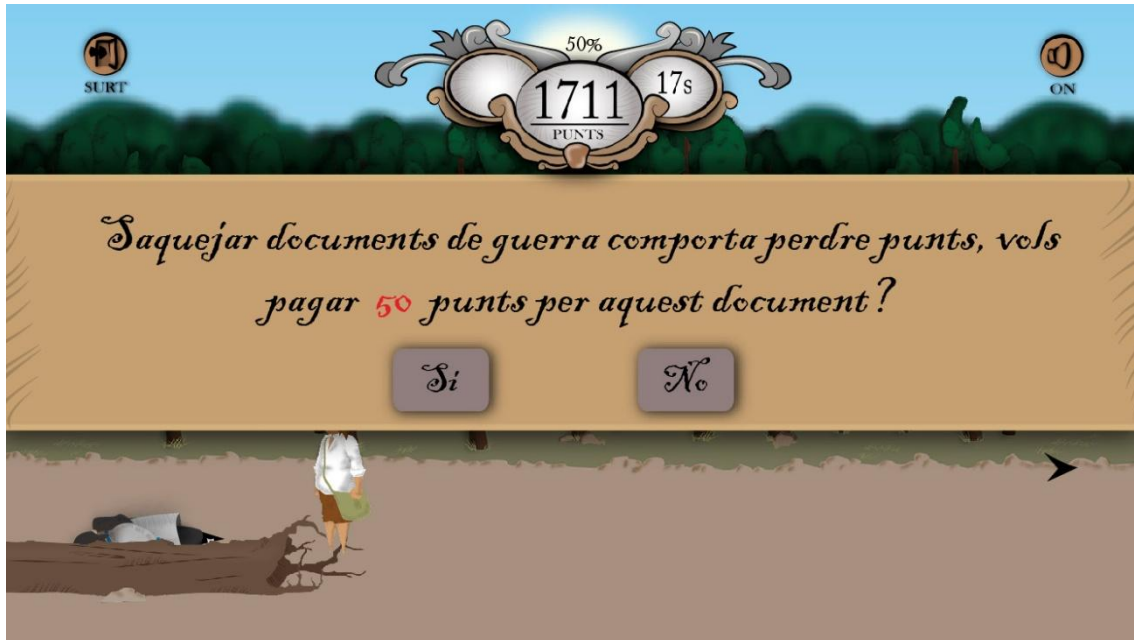
18. La animación de golpear se activa, y dejamos inconsciente al enemigo.



19. Una vez en el suelo nos sale la opción de recoger documento de guerra, también se nos muestra que ganamos puntos (50p).



20. Activamos la acción de recoger documento, al instante nos sale un aviso, este nos dice que si robamos este tipo de documento vamos a perder puntos.



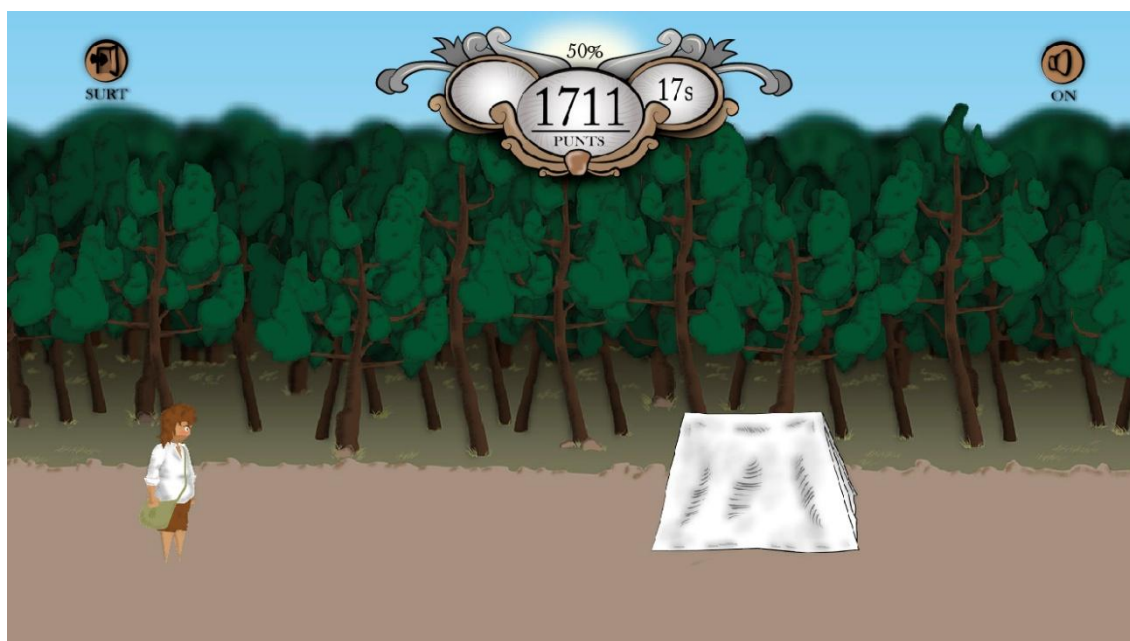
21. Aceptamos, recogemos el documento y perdemos puntos.



## 22. Al instantane nos apareix el document en pantalla.



## 23. Vemos una tienda de campaña.

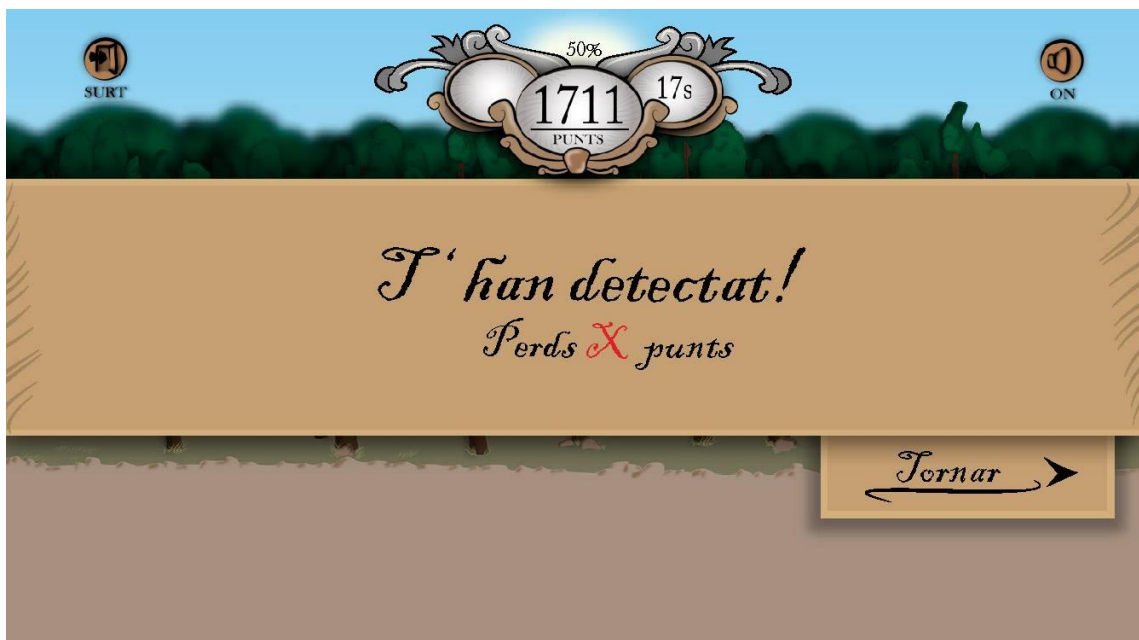




24. Nos acercamos a ella y salvamos la partida, ya hemos terminado con el aprendizaje del primer nivel, es la hora de emplear las mecánicas aprendidas.



25. Avisos de derrota y de nivel completado:





### 3.4 CREACIÓN DEL DOCUMENTO DE GAME DESIGN

A continuación revisamos el documento de Game Design, que nos sirve para definir las características del juego. En este documento aparece todo lo necesario para que los diseñadores de niveles puedan realizar su trabajo, también información para grafistas, animadores, programadores... Es el esqueleto sobre el que todo el equipo trabajará para realizar el producto final.

El documento de Game Design suele ser producido por un profesional en el sector de los videojuegos. Este profesional combinará la imaginación con conocimientos sobre industria y mercado para conseguir el objetivo de cada juego. El Game Designer es el máximo responsable de que un juego funcione o no, este debe usar sus conocimientos para intentar asegurar el éxito del producto, un videojuego es un producto caro y se encuentra en un mercado lleno de competidores, por lo que un buen profesional debe garantizar tal inversión con un hueco dentro de dicho mercado.

En este apartado de la memoria utilizamos conceptos de game design para describir nuestro juego, conceptos frecuentes dentro del mundo de los videojuegos, como el marco MDA y los perfiles del Bartle test, sobre estos conceptos hemos trabajado para realizar nuestro videojuego , ahora los usamos para describirlo.

### 3.4.1 Teórica del disseny de videojocs

#### a) El joc

Para definir las características del videojuego utilizaremos una herramienta de análisis llamada el Marco MDA. El marco MDA es un concepto introducido en la industria de los videojuegos en 2001, en los talleres de desarrollo de la Game Developers Conference.

Este define la interacción entre juego y jugador en tres componentes básicas para todo juego:

MECÁNICAS → DINÁMICAS → EXPERIENCIA

Se trata de una herramienta muy útil a la hora de analizar la experiencia que nos proporciona un juego, así como de programar que tipo de experiencia vamos a proporcionar a nuestros jugadores. Cada uno de los jugadores de nuestro juego busca un tipo de experiencia distinta, aquellos que sigan jugando es porque encontraron de forma satisfactoria una experiencia que les produce diversión.

Durante la interacción el jugador percibe un seguido de sensaciones. Según lo que sea capaz de transmitir el juego y como eso se relacione con la personalidad del jugador, se logrará crear una experiencia agradable o no, lo cual se traduce a si le gusta o no le gusta el juego.

Así bien, podemos encontrar distintos valores que estimulan de forma positiva a un jugador, Marc Le Blanc hizo la siguiente clasificación en el libro 8 kinds of fun:

- Sensación: el juego como un sentido-placer.
- Fantasía: el juego como una realidad pretendida.
- Narrativa: el juego como un drama.
- Comunidad: el juego como un marco social.
- Reto: el juego como un curso de obstáculos.
- Descubrimiento: el juego como un territorio inexplorado.
- Expresión: el juego como auto-descubrimiento.
- Sumisión: el juego como un pasatiempo.

Vemos que nuestro juego pretende divertir con las siguientes características:

**Reto:** El juego como un seguido de obstáculos a superar, se deben cumplir para avanzar de la mejor forma posible, hasta superar el juego.

**Narrativa:** El jugador que quiere descubrir la historia que vive nuestro protagonista, le interesa tomar parte en ella y conocer cuanto más mejor.

**Descubrimiento:** El jugador verá la experiencia como una posibilidad de conocer más detalles sobre la historia en cuestión, aparte de divertirse jugando, siente interés por descubrir aquellos documentos que le den información verídica.

En cuanto a dinámicas, se refiere a la interacción entre jugador y sistema de juego, las dinámicas aportan los estímulos al jugador por lo que deben de ser diseñadas para conseguir transmitirlos correctamente, esos estímulos son creados con todo el feedback que ofrece el juego a cada aporte del jugador.

¿Qué dinámicas se ofrecen en el juego para reforzar las distintas sensaciones?

### **Reto**

Un jugador interesado en las dinámicas de reto tiene dos objetivos, completar el nivel y hacerlo con el máximo de puntos posible.

Por ello seguramente no jugará tomando riesgos para conseguir algo que no le reporte ni puntos ni tampoco avance, de una forma segura ya que ser detectado significa volver atrás y perder puntos. Aún que puede tomarlos con el fin de descubrir otros elementos del juego.

Los puzzles y zonas de habilidad supondrán también desafíos constantes, a este jugador no le importará trabarse un rato para resolver como superar una zona, pero debe conseguirlo. La dificultad es necesaria para que exista el reto, pero siempre garantizando que el jugador avance, la dificultad de este juego no reside en completarlo, sino en hacerlo con el máximo nivel de habilidad.

### **Narrativa**

El jugador que esté interesado en este campo buscará avanzar en el juego, para así poder descubrir más sobre el personaje y la historia en la que se encuentra, dará una menor prioridad a los puntos y no le importará perderlos a cambio de conseguir más detalles de aquello que está ocurriendo.

Sentirá que ha terminado su experiencia con el juego una vez haya recogido toda la información referente a la historia.

### **Descubrimiento**

El interés de un jugador sobre este juego puede abarcar también el campo del descubrimiento, interés en aquello sobre lo que es construido el juego. Los acontecimientos reales que son descubiertos a través de avanzar en la historia, así como coleccionando aquellos documentos escondidos en los distintos niveles.

Este jugador se moverá explorando con el fin de encontrar objetos ocultos, tomara riesgos para entrar en zonas difíciles para así llegar hasta ellos, la puntuación conseguida será algo secundario, así como todos aquellos hechos relacionados con el personaje que no tengan un fundamento histórico.

Finalmente tenemos las mecánicas, representan las reglas que existen dentro del juego, que hacen que puedan existir las dinámicas y, por tanto, la experiencia de juego. Cuando queremos modificar nuestro gameplay afilamos las mecánicas para variar o generar dinámicas deseadas.

Hay mecánicas de juego comunes para todos los tipos de jugador, como la de desplazarse utilizando las teclas de movimiento, esta es una regla básica del juego que nos permite desplazarnos por el escenario. A continuación hablaremos de las mecánicas que afectan en mayor medida a las experiencias de Reto, Narrativa y Descubrimiento.

### **Reto**

Los puntos son el principal mecanismo para dirigir la experiencia de reto, las mecánicas de las que se aprovecha el jugador son aquellas que le hacen ganar puntos, ignorando aquellas que le llevan a exponerlos.

En nuestro juego se adquieren puntos de la siguiente forma:

- Golpeando un enemigo.
- Llegando a una zona de guardado.
- Superando un puzle.
- Superando una zona de habilidad.
- Terminando un nivel.

Se pierden:

- Al ser detectado.
- Al Recoger objetos de cuerpos enemigos.

### **Narrativa**

La mecánica en cuanto a narrativa es diferente, esta parte del juego se encuentra en la pantalla de carga de los niveles, el jugador una vez se ha cargado el siguiente nivel puede elegir entre omitir la historia y empezar el nivel o bien leerla, como podemos ver en el punto 3.3.5 de la memoria.

No existen más mecánicas concretas en esta faceta del juego, más allá de todas aquellas comunes que le permiten avanzar (moverse, golpear, esquivar...). Dentro del avance puede elegir si dar más prioridad a aquellos estímulos que le suponen un reto, o bien al descubrimiento.



### **Descubrimiento**

En cuanto al descubrimiento, el jugador recibe la posibilidad de explorar los hechos que realmente allí sucedieron el invierno de 1711, los preludios y otras historias relacionadas. Esto lo consigue de dos formas distintas:

- Completando los niveles.

Mecánicas básicas de movimiento y acción.

- Saqueando los cuerpos enemigos.

Mecánica que supone la pérdida de puntos a cambio de objetos históricos coleccionables, con una descripción de ellos en relación a la historia jugada.

## b) El Jugador

Existen diferentes tipos de jugadores, pero todos ellos siguen el mismo camino dentro del juego. Iniciar, controlar y dominar son las tres fases por las que pasa el jugador, en el apartado anterior hemos utilizado el marco MDA para hablar del tipo de experiencia que ofrece nuestro juego, a continuación utilizaremos el test de Bartle para definir los tipos de jugadores, y ver con que elementos logramos que participen en las experiencias descritas.

El “Bartle test” es un modo de clasificar a los jugadores de videojuegos según aquello que es capaz de captar mejor el interés del jugador, como se divierte y que espera encontrar en un juego, el test los distribuye de la siguiente forma.

- **Killer** : Lo que esta clase de jugador quiere cuando se pone a jugar es estar por encima de las otras personas o incluso personajes, se siente recompensado con esta sensación. Lo que un “killer” quiere vencer a enemigos y conseguir habilidades más poderosas que sus amigos.
- **Achiever**: Este es un perfil de jugador coleccionista, siente orgullo de todo lo que se puede coleccionar y conseguir en el juego como por ejemplo logros, objetos, personajes, armas, habilidades especiales, niveles... todo aquello que le pueda llevar a sentirse que ha llegado lejos dentro del mundo virtual le reconforta.
- **Socializer**: Lo que más le interesa a un jugador de esta clase son las personas, tanto aquellas que están en su vida real como los personajes del videojuego al que juega. Un jugador “socializer” valora que el juego sea en línea y que se pueda jugar junto a otras personas, así como juegos con posibilidad de dos jugadores. Pero también puede disfrutar jugando solos, poder profundizar en personajes e historia suele ser algo que valoran mucho.
- **Explorer**: Al jugar quiere moverse por el juego, más que terminar el juego o conseguir la mejor puntuación, lo que un “explorer” busca de un juego es conocer

todo sobre este, por lo que si durante el juego se incluyen detalles que rompan la linealidad y hacen del videojuego algo más que una carrera hasta la meta, este disfrutará de ello.

Hay que decir que este tipo de clasificación no es excluyente, un jugador puede tener una mayor parte de “killer”, tener algo de “socializer” y un poquito de “explorer” por ejemplo.

Como ya hemos definido anteriormente, nuestro juego ofrece las experiencias de “Reto”, “Descubrimiento” y “Narrativa”, estos se pueden usar de distintas formas para conquistar a los cuatro tipos de jugadores del “Bartle Test”.

A continuación definiremos como se recompensa a cada tipo de jugador en las diferentes etapas de juego, teniendo en cuenta que consideramos como recompensas tanto aquellas mecánicas que motivan al jugador de una forma intrínseca, como también aquellas recompensas extrínsecas que refuerzan la motivación del jugador.

### **Jugador de perfil “killer”**

Iniciar

- Abatir a un enemigo, que representa una recompensa intrínseca para un jugador de este perfil, que además otorga puntos.

Controlar

- Mantener los puntos (no ser detectado).
- Superar un puzle.
- Superar el primer nivel, recibiendo puntos también por completarlo.

Dominar

- Compartir la puntuación conseguida en las redes sociales.

### **Jugador de perfil “Explorer”**

Iniciar

- Primeras ideas de no linealidad con el movimiento entre carriles.
- Basado en una historia real, lo cual llama la atención del “explorer”, un jugador propenso a analizar todos aquellos detalles del mundo de un videojuego, esa personalidad toma un significado más potente cuando las cosas a descubrir son verídicas.

#### Controlar

- Recolecta de los primeros objetos que dan información sobre la historia en la que se basa el videojuego.

#### Dominar

- Conocer los detalles y el desenlace de la historia, junto a sus consecuencias.

### Jugador de perfil “Socializer”

#### Iniciar

- Primeras interacciones con el personaje protagonista.

#### Controlar

- Avanzar en la historia personal de nuestro protagonista.
- Conocer a otros personajes, como el Rector.

#### Dominar

- Poder invitar a jugar por las redes sociales.
- Poder ver la evolución realizada por el protagonista.

### Jugador de perfil “Achiever”

#### Iniciar

- Se ofrece la posibilidad de recoger documentos que se pueden coleccionar, estos documentos están escondidos por los niveles.

#### Controlar

- Al derrotar un enemigo podemos rebuscar en su cuerpo a cambio de pagar puntos, estos objetos suelen ser más difíciles de conseguir ya que no se encuentran en todos los cuerpos, y además se tiene que dejar inconsciente al enemigo antes.

#### Dominar

- Se ofrece la posibilidad de almacenar los objetos, por lo que el jugador va asociado a conseguirlos todos.

### 3.4.2 Guion literario y guion técnico

Tanto guion literario como guión técnico vienen incluidos en el documento de GameDesign, en proyectos de mayor tamaño estos documentos se suelen encontrar por separado, fuera del documento de diseño, pero en este caso decidimos que no es necesario ya que el tamaño no es excesivamente grande.

En el guion literario debemos definir la historia del juego, sus diálogos, las fechas en la que ocurren los hechos que aparecen, los lugares...

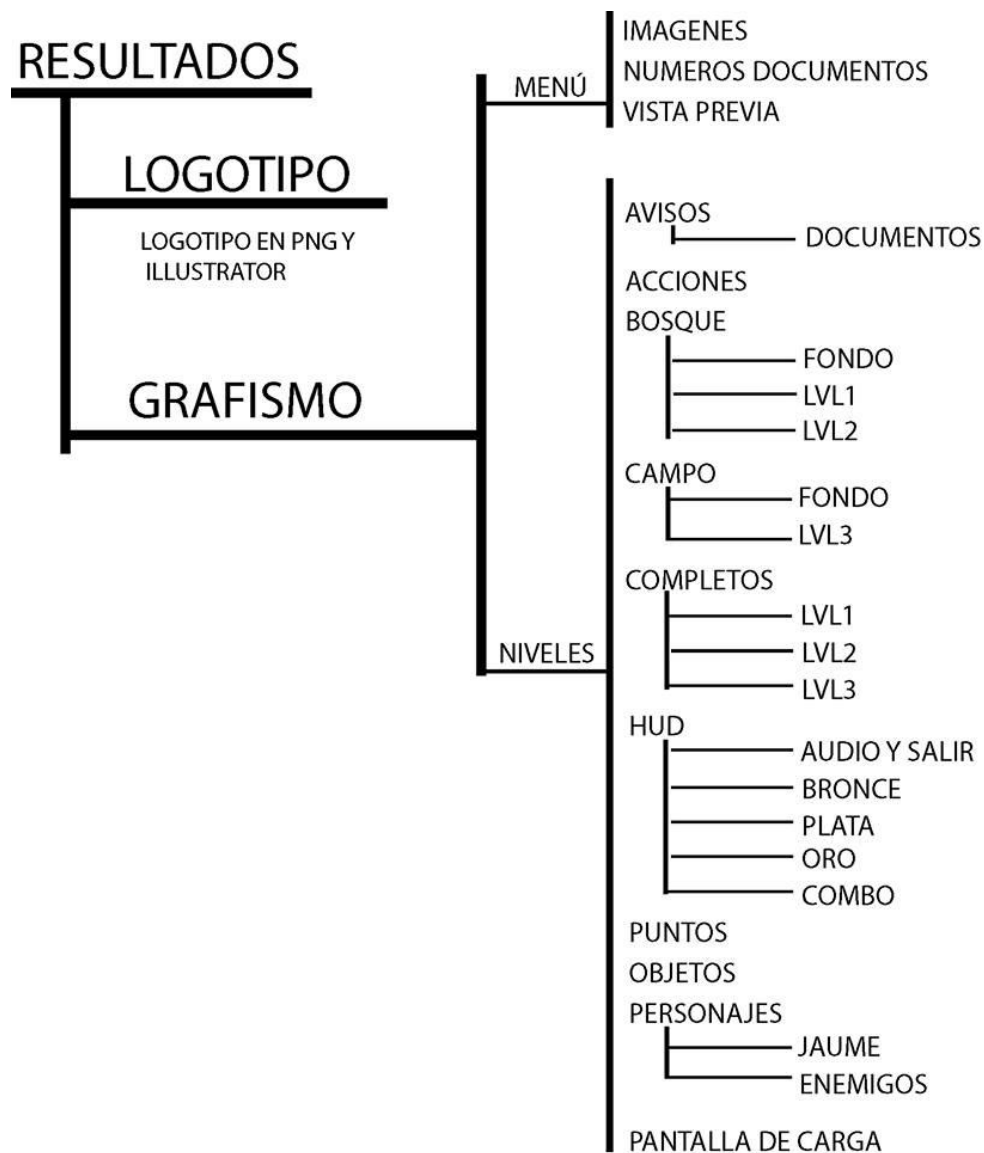
La historia de nuestro videojuego viene narrada por las cartas que se visualizan antes de iniciar cada pantalla. En el guion literario describimos el contenido de esas cartas, además lo situamos en un tiempo y lugar dentro del juego. También describimos la historia que se avanza al jugar un nivel, por ejemplo, en el segundo nivel vemos como el protagonista sale de la torre de La Manresana hasta llegar al final del bosque, donde aparecen los prados que rodean el pueblo de Cardona. Todos estos datos nos sirven para definir la historia que queremos contar.

El guión técnico es una herramienta muy útil, sobre todo para los programadores, en él aparecen especificaciones sobre cómo resolver los niveles, para así facilitar la programación. También explicamos el funcionamiento de otros elementos, como la cámara, los comandos o la interfaz.

Pese a no entrar al detalle en el campo de diseño de niveles, ya que no era uno de los objetivos de este trabajo, hemos recreado los tres posibles niveles que forman el juego, con el fin de ver las opciones que ofrece la jugabilidad definida en el documento de diseño. Estos niveles son definidos al final del apartado guión técnico, dentro del documento de diseño.

## 4. RESULTADOS

Los resultados de grafismo serán entregados digitalmente junto a la memoria. Dichos resultados están organizados de la siguiente forma:





## 4.1 DOCUMENTO DE DISEÑO

Se trata de un juego que narra una parte de la historia que transcurrió durante la guerra de sucesión, en el invierno de 1711, durante el asedio del Castillo de Cardona, una posición con un gran peso estratégico tanto por un bando como por el otro, ya que era considerada como la puerta de entrada a Barcelona.

En este contexto encontramos al protagonista de nuestro juego, Jaume Solà de Riner, un civil que tiene la importante misión de guiar a un grupo de soldados del exterior hasta el mismo castillo de Cardona, una vez el asedio ya se había iniciado, con el fin de conseguir romper el cerco durante unos momentos y hacer llegar refuerzos, tanto humanos como recursos, para hacerlo tuvo que evitar las tropas francesas y españolas que rodeaban el área.

### **El Proyecto de la Productora**

Describimos el proyecto de la productora con el documental de “1711 El Setge”, como base para crear un videojuego que se adapte a los objetivos de tal proyecto, en la página web podemos ver el siguiente texto:

*Este proyecto sobre el sitio de Cardona de 1711 nació de la mano de E2S, una empresa de comunicación arraigada en Cardona. Se trata de un proyecto sin ánimo de lucro que iniciamos en 2008 y del que hemos financiado la investigación (a cargo del doctor en Historia Moderna Francisco Sierra) y todo el coste que representa. No hemos obtenido ninguna ayuda ni subvención pública durante esta investigación, ha sido una iniciativa totalmente privada y altruista.*

*Nuestra voluntad siempre ha sido la de dar el máximo de difusión posible a este episodio hasta ahora tan desconocido por el gran público y a la vez tan imprescindible para entender la historia de Cataluña. Para obtener esta difusión, siempre hemos pensado que la mejor ventana sería la televisión, y por eso, en 2009, emprendimos la aventura de un documental con el mejor socio que podíamos encontrar: Lavinia Productora, que desde el primer momento ha apostado por el proyecto y por E2S.*

*En colaboración con nuestra propia productora (E2S Productora), Lavinia Productora asume la producción ejecutiva de un documental de Televisión de Cataluña que se emitirá dentro de la programación especial del Once de Septiembre de este 2012. TV3 ha creído siempre en esta historia, pero el contexto económico actual y la dificultad para encontrar otros coproductores ha alargado la espera. Finalmente, el documental será una realidad, y reforzará el papel de Cardona durante la Guerra de Sucesión y como símbolo de la defensa de las libertades.*

*En un futuro cercano, también nos planteamos la edición de un libro, y en estos momentos estamos desarrollando conjuntamente con el Ayuntamiento de Cardona un proyecto de señalización de los escenarios del asedio para buscar financiación para una futura Ruta del Sitio.*

*En definitiva, este proyecto pretende poner en valor la hazaña de hace 300 años, porque el sitio de Cardona va más allá de la épica. **La historia del millar de hombres que defendió a capa y espada esta histórica fortaleza catalana nos demuestra que cualquier pequeño gesto puede cambiar el mundo.***

<http://www.elsetge.cat/projecte.html>

### Concepto

El juego “1711 El Setge, La història de Jaume Solà” pretende plasmar una parte de aquella gran historia en forma de juego, por eso es muy importante tener en cuenta toda la información de la que disponemos, y hacer que el juego sea fiel a todos estos elementos, siendo fiel a la historia del sitio y también a todo tipo de información visual de la época, para hacer que el jugador se sumerja mediante el juego y la diversión viviendo diferentes hechos que transcurrieron durante el sitio.

La selección de la historia y del protagonista, de entre todas las posibilidades que nos ofrecen los hechos del asedio, viene influenciada por el mensaje que desea transmitir la productora, "cualquier pequeño gesto puede cambiar el mundo", así como del público al que el juego va dirigido.

#### 4.1.1 Género, plataforma y distribución.

Se trata de un juego de tipo plataformas 2D, con scroll horizontal, el juego se encontrará en la página web del sitio, será totalmente gratuito, con una finalidad de llevar usuarios a la página web del sitio, así como de informar y hacer entrar al jugador en la historia del asedio por una vía que no es la de lectura ni documental, sino mediante el juego, la diversión y la interacción.

El motor gráfico del juego será Unity.

#### 4.1.2 Narratología

El juego da un gran peso a la narratología, durante este seguimos la historia de Jaume Solà, podemos diferenciar entre la historia más personal del protagonista y la evolución de los hechos, las dos historias están conectadas y siguen el arco dramático (planteamiento, nudo y desenlace).

Utilizamos la amistad entre Jaume Solà y el rector de Bergús para narrar la historia que se produce en el juego, esta amistad tiene lugar en la correspondencia que comparten ambos, en el juego vemos tales cartas durante la carga de los niveles.

PLANEAMIENTO: Se encomienda la misión al protagonista del juego, el que la comienza en la primera misión, reunirse con las tropas de prados de rey.

**NUDO:** Una vez finaliza la primera misión, el rector de Bergús prueba de animar al protagonista, y de avisarle de los peligros que se puede encontrar, a continuación tenemos el segundo nivel. Una vez terminado el segundo nivel nuestro protagonista abre los ojos, sabe de la importancia de la misión pero ve que con esta ayuda no será suficiente, cree que no conseguirán más que alargar el sufrimiento, y así se lo comunica al rector con una carta, antes de empezar el último nivel.

**DESENLACE:** El protagonista finaliza la última misión y el rector de Bergús le hace ver que la guerra no está perdida, y esto es gracias a la voluntad del pueblo que sigue luchando por los que dentro del castillo resisten, nuestro protagonista es un ejemplo de esta voluntad.

#### 4.1.3 Unidades de contenido

El jugador interacciona de igual manera en los tres niveles del juego, se desplaza con las flechas de movimiento y utiliza el ratón sobre los iconos de acción para realizar una acción.

A medida que el jugador avanza en el juego aprende nuevas mecánicas, nuevas acciones con las que interactuar con el entorno y así avanzar, pero como ya hemos mencionado el sistema interactivo se mantiene, lo que hace que el juego sea sencillo y rápido de aprender.

El jugador aprende desde el principio que el escenario se divide en tres zonas, tres carriles por los que el jugador se puede desplazar.

En esta ocasión el espacio juega un papel importante, como se trataba de un guía he intentado no hacer un escenario 2d clásico, sino que en este escenario el jugador podrá tomar diferentes caminos que lo llevarán por los diferentes planos en los que se desarrolla el juego, tanto primer plano como en plano medio o trasfondo.

Personaje en primer plano:



Personaje en plano medio:

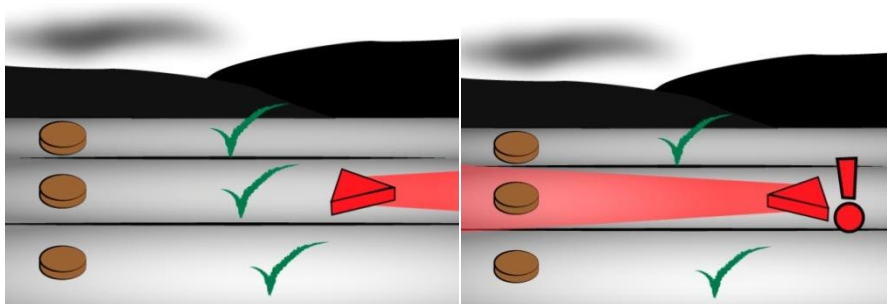


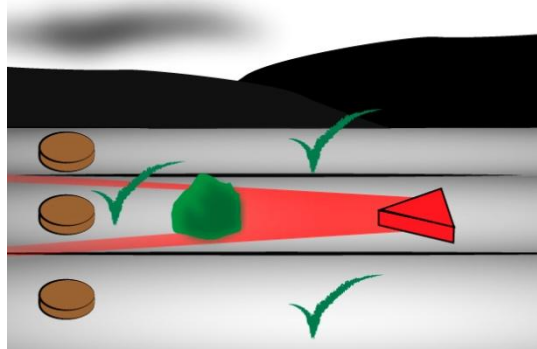
Personaje en trasfondo:



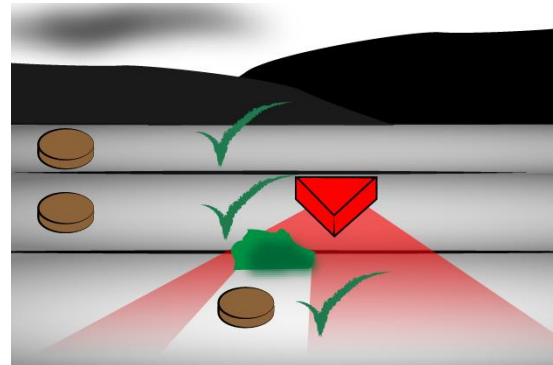
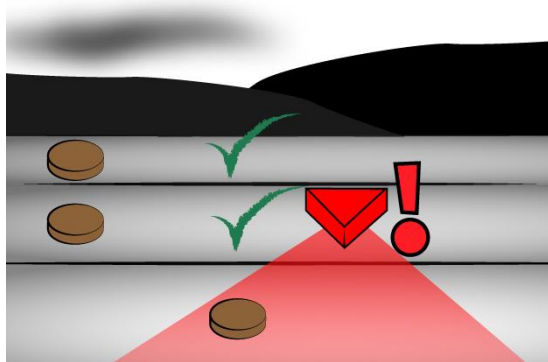
La principal regla del juego es que cuando un enemigo te detecta pierdes la partida (pierdes una pequeña cantidad de puntos y vuelves al último punto de guardado). Estos dos conceptos van relacionados, ya que según el carril en el que te encuentres el enemigo te puede detectar de una u otra forma.

**Si el enemigo se encuentra en el mismo carril que el jugador:** El enemigo podrá detectar al jugador siempre que éste se encuentre al descubierto (ni oculto detrás de un objeto, ni escondido) en una línea de visión horizontal, y que el enemigo esté encarado al jugador





**Si el enemigo se encuentra en un carril distinto al del jugador:** Según el tipo de enemigo y la posición del mismo en relación al jugador, se podrá detectar o no al jugador. Los enemigos con visión horizontal no pueden detectar al jugador cuando éste se encuentra en otro carril. Pero los enemigos con visión vertical sí, cuando un jugador se encuentre con uno de estos enemigos en otro carril y orientado al carril del personaje, y por tanto corra el peligro de ser detectado, verá un aviso en la pantalla. Para evitar ser detectado se deberá esconder detrás de los objetos.



En el tercer nivel incluimos un nuevo modificador, el tiempo, este aumentará la dificultad obligando a tomar las decisiones de una forma más rápida, ya que si se acaba el tiempo se pierde la partida. Con el modificador temporal también pretendemos reflejar el hecho de que se trataba de una acción combinada desde dentro y fuera del castillo, donde las tropas de dentro luchaban para ganar tiempo y hacer que los refuerzos entraran en el castillo mientras el cerco se mantenía roto.

#### 4.1.4 Espacio

El protagonista inicia aventura en un bosque próximo a Cardona, desde allí se desplaza hasta Prats de Rei, esta es una zona de bosque que termina al llegar a la torre de la Manresana.

El segundo nivel también transcurre en la zona de bosque, va desde la manresana hasta el final del bosque.

El tercer nivel tiene como entorno los prados próximos a Cardona, desde el final del bosque hasta el castillo de Cardona.

#### 4.1.5 Entorno

El juego es una adaptación, con una propuesta artística de dibujos animados, de una historia realista, descrita en un entorno en dos dimensiones, con scroll horizontal y parallax.

Este entorno está inspirado con el escenario del asedio de 1711 en el castillo de Cardona, y también recoge los escenarios que van desde la misma Cardona hasta Prats de Rei, el camino que tuvo que hacer Jaume Solà para transportar las tropas.

Para poder ser fieles tanto en escenarios como objetos, personajes... y toda la ambientación en general se deberá realizar un trabajo de investigación, ya que es importante que el juego refleje fielmente la situación de la época.

#### 4.1.6 El protagonista

El protagonista es Jaume Solà de Riner, un maestro de casas de Riner que se ve involucrado en una importante misión, puede convertirse en un ejemplo del "Viaje del héroe" del que habla Joseph Campbell, lo más importante que hay que saber de esta figura es que él sólo es un hombre ordinario envuelto en unas circunstancias excepcionales, no dispone de grandes poderes, ni ningún tipo de habilidad con las armas, pero conoce la importancia de la misión que se le ha encomendado, lo que hace que saque el valor necesaria para realizarla.

Carácter: Aunque el protagonista no habla durante el transcurso del nivel, al final e inicio de cada nivel encontramos que conversa con el Rector de Bergús, en ellas escribe tanto la situación de la misión que se le ha encomendado como sus sentimientos. Y por estas conversaciones podemos decir que nuestro protagonista es un hombre valiente, decidido, inteligente, un hombre sencillo, sin grandes aspiraciones más que realizar la misión encomendada.

Físico: Nuestro protagonista es un hombre, de una estatura y complexión física normales, proveniente de un pequeño pueblo del centro de Cataluña. Va vestido con la ropa habitual de la época, lleva con él una bolsa en la que guarda objetos y utiliza para realizar acciones.

Historia: Jaume Solà viva en Riner, era un maestro de escasas que se vio obligado a dejar su pueblo durante la guerra de sucesión, más concretamente durante el sitio de Cardona, cuando las tropas borbónicas que asediaban el castillo atacaban también municipios cercanos para obtener alimentos, él fue el encargado de guiar a un grupo de 150 granaderos desde prados de rey hasta el castillo de Cardona, ya que conocía el terreno, cumplió con la misión y posteriormente obtuvo una paga vitalicia.



Adaptación:

*Hemos adaptado la historia, para profundizar en aquellos detalles que no han podido ser descubiertos, y que son necesarios para poder contar la historia, por ejemplo hemos adaptado la relación que el protagonista tiene con el Rector de Bergús, que nos sirve para narrar los acontecimientos de una forma más personal.*

## Características

### Habilidades

- Moverse adelante y atrás

Nos movemos con las letras A y D o las flechas izquierda y derecha del teclado

- Saltar

Podemos saltar con la letra W o flecha arriba del teclado

- Agacharse y moverse agachado

Para agacharnos utilizamos la letra S o flecha abajo del teclado, una vez agachado te puedes desplazar con las flechas de movimiento adelante y atrás, para ponernos derechos de nuevo volvemos a pulsar S o la flecha hacia abajo.

- Puede "Eliminar" enemigos, dejándolos inconscientes con un golpe por detrás.

Para poder dejar inconsciente a un enemigo debemos acercarnos sin ser detectado, acercarnos hasta que podamos golpear, para golpear debemos clicar en el aviso que nos sale al lado del personaje a golpear.



- Cambiar de plano (El escenario está formado de 3 planos, primer plano, plano medio y trasfondo, nos podemos mover por ellos siempre que exista la opción)

Para cambiar de plano podemos clicar en la opción de cambio de plano, nos aparece al aproximarnos a una zona donde se pueda realizar esta acción.



-Escondarse (Nos podemos ocultar los enemigos en diferentes objetos, al estar escondidos no podemos ser detectados por los enemigos).

Al aproximarnos a una zona donde se puede ocultar nos sale el aviso, de la misma forma que en el cambio de carril.

-Desplazar objetos (Según qué objetos los podemos mover, adelante o atrás).

Al aproximarnos a un objeto que se puede desplazar nos sale un aviso que nos permite interactuar con el objeto

-Puede recoger objetos, ya sea de cuerpos enemigos, donde encontramos los documentos de guerra, u otros objetos utilizables que encontramos a lo largo del juego, y son usados para los puzzles. Los objetos de tipo "Documento de guerra" son recogidos a cambio de puntos.

Hay dos clases de objetos, los "documentos de guerra" y los otros objetos utilizables, los "documentos de guerra" nos permiten ser visualizados al momento de recogerlos y también a partir del menú, en cambio los objetos utilizables son guardados y nos permiten futuras interacciones con otros objetos, estas interacciones se realizan al aproximarse a una zona de interacción con un objeto interactuable.

-Interacciones con otros objetos,

Como caso aislado podrá interactuar con diferentes objetos para accionar mecanismos, tales como hacer que un cañón se dispare o una puerta se abra, pero será en momentos puntuales del juego.

### **Características de empatía**

El jugador puede empatizar con el protagonista ya que se trata de un hombre normal, sin ningún poder especial ni de posición elevada, ni siquiera es soldado, lo que hace que la mayor parte del público se pueda sentir identificado con el protagonista.

Ocasionalmente el personaje mostrará sus sentimientos, como el miedo, o su valentía ante la misión, lo que hará que el jugador se pueda poner más en la piel del personaje.

Se quiere que el jugador viva la pequeña evolución de nuestro personaje, como supera el miedo al fracaso ante un reto que aparentemente es demasiado complicado, también ver que el personaje no cae en el desánimo cuando ve que la misión no solucionará la situación que se vive en el castillo, pero aún así la cumple, y finalmente la "revelación" de que la voluntad de un pueblo puede llegar a marcar el transcurso de una guerra, por lo tanto también de un país, y que él mismo (personaje / jugador) es el ejemplo.

### **Relaciones con objetos**

- El Personaje interactúa con los árboles y otros objetos al pasar por detrás de ellos, y otros lugares en donde se puede esconder.
- También con los caminos que utiliza para pasar de un plano a otro.
- Ocasionalmente puede interactuar con otros objetos, como activando un cañón o abriendo una puerta.
- Puede desplazar objetos poco pesados.
- Puede recoger un objeto, que es guardado y se puede ver en la interfaz, le permite interactuar con otros objetos (sólo puede llevar un objeto encima).
- Al pasar por cierto punto automáticamente se planta una tienda, que sirve de checkpoint.

## **4.1.7 Personajes secundarios, amigos y enemigos**

### **Amigos**

El principal amigo de nuestro protagonista será el rector de Bergús, que aunque no aparece en los niveles del juego, tiene un peso significativo en la historia del juego y del personaje. El rector de Bergús es una persona espiritual y calmada, que ante la tragedia que viven los pueblos vecinos siendo saqueados constantemente por las tropas borbónicas, se encarga de mantener el pueblo unido y alimentar la esperanza. Un pueblo que antes de que llegaran los enemigos a Cardona ya había huido al bosque, y del que conocemos muchas de sus historias gracias a los relatos del rector de Bergús, incluso se dice de él que era un mensajero que mantenía en contacto Starhemberg y el conde de Eck.

## Enemigos

Los enemigos son tropas borbónicas, las cuales están ocupando la zona entre Prats de Rei y Cardona por diferentes motivos, tales como proteger las carrozas de alimentos y refuerzos, interceptar mensajeros, saquear alimentos...

Una vez los enemigos detectan a el protagonista se pierde la partida, y al perder la partida se vuelve o al inicio o al último "*checkpoint*", perdiendo una cantidad de puntos.

Los enemigos detectan al protagonista cuando éste se encuentra en su línea de visión.

### Características

- Los soldados enemigos pueden ser de distintas clases:
  - Estáticos: Mantienen la posición.
  - Dinámicos: Se mueven arriba y abajo por el escenario, o simplemente varían su orientación y con ella la zona de detección.
  - Intermitentes: Su zona de detección va apareciendo y desapareciendo, son enemigos representados con un soldado durmiendo, este se va despertando, al estar despierto es cuando puede detectar.

### 4.1.8 Objetos

Los objetos con un peso bajo, serán indicados, y podrán ser movidos por el personaje.

Los objetos indicados podrán ser utilizados como escondite por el jugador.

Otros tipos de objetos podrán ser activados para interactuar, como el cañón que podremos activar, una vez activado disparará.

Hay objetos que se pueden recoger para ser utilizados más adelante, estos objetos dinámicos tienen relación con puzzles y personajes, sólo se puede llevar un objeto encima.

Finalmente tenemos objetos a los que llamamos "documentos de guerra", estos objetos se encuentran normalmente en enemigos derrotados.

#### 4.1.9 Elementos de la interface

En la interfaz tenemos los siguientes elementos:

- Tenemos un marcador de puntos, que nos indica la puntuación actual.
- A la parte superior de la pantalla tenemos dos opciones, una para quitar el sonido y otra para volver al menú del juego.
- En el tercer nivel tenemos el tiempo indicado, una cuenta atrás.
- También hay un espacio que nos indica si tenemos algún objeto cogido en ese momento.
- Sobre el marcador tenemos un contador de "combo", este cuenta los puntos conseguidos de forma consecutiva.

#### 4.1.10 La puntuación

El juego funciona con un sistema de puntos llamado “puntos de honor”.

En la parte superior de la pantalla, al centro, tenemos la puntuación actual del jugador, la puntuación se acumula durante los tres niveles, el jugador gana puntos cuando:

- Elimina a un enemigo.
- Llega a una zona de “checkpoint”
- Finaliza un nivel.
- Supera una zona de habilidad.
- Supera un puzle

El pierde puntos al:

- Ser detectado.
- Recoge un “documento de guerra”

El máximo de puntuación es 1711. Al invitar a jugar vía Facebook aparece la puntuación alcanzada.

Cuando el jugador consigue un número de puntos seguidos, sin perder ninguno por el camino (ya sea siendo detectado o recogiendo un documento de guerra), cambia el color del marco de la HUD, hay tres colores disponibles:

Bronce: estado inicial

Plata: Al conseguir un número de puntos consecutivos con el marco de color bronce, este cambia a marco plateado, este te permite ser detectado una vez y no perder puntos, al ser detectados el marco cambia su color a bronce.

Oro: Al conseguir un número de puntos consecutivos con el marco de color plata, este cambia marco de oro, este te permite ser detectado una vez y no perder puntos, al ser detectados el marco cambia su color a plata.

#### **4.1.11 Vinculación con facebook**

El jugador puede compartir por facebook diferentes tipos de información referente al juego, su puntuación o “documentos de guerra” conseguidos. Los documentos pueden ser compartidos a través del menú, y la puntuación una vez finalizado cada nivel.



## 4.2 GUION LITERARIO

### 4.2.1 Descripción

Nombre: 1711 El Setge : “La historia de Jaume Solà”

Género: Plataformas

Modo de juego: 1 jugador

### 4.2.2 Idea general

Con este producto lo que queremos es acercar al jugador a un suceso histórico, la batalla que tuvo lugar en Cardona el año 1711. Nuestro videojuego trata sobre una de las muchas historias que tuvieron lugar en dicha guerra, la de Jaume Solà.

Podríamos resumir su historia en:

“Un hombre normal al que se le otorga la misión de guiar a tropas Austracistas hasta Cardona, evitando enemigos Borbones, con el fin de romper el asedio y prolongar la resistencia”

Con ello queremos mostrar:

- Como el valor de un simple hombre puede cambiar las cosas.
- Contexto histórico del conflicto, los dos bandos.
- La batalla de Cardona, situación de la guerra de Sucesión es ese momento.
- Motivos del fracaso del ejercito Borbón.
- Consecuencias de la batalla de Cardona en de la guerra de Sucesión.

Queremos que el jugador sea informado por el simple hecho de jugar y divertirse, y para aquellos a los que les interese el tema, ya sea por un interés previo o porqué el juego logró despertar su curiosidad, que puedan recoger de nuestro videojuego un buen número de detalles, ya sean en forma de documentos coleccionables, diseño de personajes, historia del videojuego...

### 4.2.3 La Historia

La historia empieza con la carta a nuestro protagonista de parte de Pere Ventallola, el rector de Bergús, en ella vemos como se le da la misión a Jaume Solà (el protagonista). Esta misión consiste en ir hasta Prats de Rei, donde se encuentra el ejército aliado, y una vez allí guiar a través de tropas enemigas a los refuerzos, hasta llegar al castillo de Cardona.

Se trata de una acción de vital importancia para la resistencia de la fortaleza, esta fue realizada durante tres días, el 21, 22 y 23 de noviembre del 1711. La historia es narrada durante los tres niveles que dura el juego, a continuación veremos de qué forma avanzan los hechos durante los días señalados.

#### Nivel 1

##### Escena 1

Tipo: Pantalla de carga

Momento: Día 21 de Noviembre del 1711

Personajes: Jaume Solà.

Iniciamos la historia de juego con una carta, esta es escrita por Jaume Solà y va dirigida a Pere Ventallola. En esta carta nuestro protagonista informa al rector de la misión que ha recibido. Dice lo siguiente:

*“ Estimat Pere*

*Aquest matí he abandonat el mas en el qual hem passat els últims dies, el motiu d' aquesta marxa em segueix sorprenent cada cop que hi penso.*

*Avançar fins a Prats de Rei, allà es on es troba el gruix de l' exercit aliat, en busca de reforços que puguin socórrer el castell de Cardona. Sé del cert que el terreny que em separa de Prats de Rei està replet de enemics, els mateixos enemics que han castigat la nostre terra durant tots aquests dies.*

*Viatjaré fins a Prats de Rei, el mariscal Starhemberg es troba allà, a la torre de la Manresana, només ell pot posar fi a aquesta situació.*

*21 de Novembre de 1711*

*Jaume Solà”*

La carta se va escribiendo en la pantalla, mientras la cámara se mueve verticalmente de arriba a abajo. Una vez se ha terminado la carga y la carta ha llegado a su fin, el jugador puede continuar.

## Escena 2

Tipo: Nivel de juego

Momento: Día 21 de Noviembre del 1711, Jaume Solà se dirige a Prats de Rei.

Personajes: Jaume Solà, Enemigos.

En este nivel el protagonista avanza hasta Prats de Rei, aparece en el bosque y jugamos hasta llegar a la torre de La Manresana. Durante la aventura encontramos documentos de guerra, estos no avanzan ni tampoco dan detalles sobre la misión de nuestro protagonista.

## **Nivel 2**

### Escena 1

Tipo: Pantalla de carga

Momento: Día 22 de Noviembre del 1711

Personajes: Pere Ventallola.

La segunda carta es escrita por el rector Pere Ventallola, en contestación a Jaume, en ella podemos leer:

*“Amic Jaume*

*Estic sorprès de la teva valentia al acceptar tal aventura, m’ han informat de que as aconseguit arribar fins el mariscal Starhemberg, lo qual ja suposa una gran gesta.*

*L’ últim que vull es minar la teva moral, però no em queda més remei que avisar-te, les veus de la teva aventura han arribat fins a orelles del exercit borbó, el moviment en els boscos per part de soldats enemics ha augmentat, et busquen Jaume, tot i que no coneixen els detalls de la missió, no permetran que res pugui interrompre el setge.*

*Prego al senyor perquè t’ acompanyi de tornada a Cardona, i castigui aquells que cremaren la seva casa, la meva rectoria.*

*22 de Novembre de 1711*

*Pere Ventallola, rector de Bergús.”*

La carta se va escribiendo en la pantalla, mientras la cámara se mueve verticalmente de arriba a abajo. Una vez se ha terminado la carga y la carta ha llegado a su fin, el jugador puede continuar.

## Escena 2

Tipo: Nivel de juego

Momento: Día 22 de Noviembre del 1711, Jaume Solà abandona la torre de La Manresana.

Personajes: Jaume Solà, enemigos.

En este nivel el protagonista sale de la torre de La Manresana, hasta llegar al final del bosque, donde aparecen los prados que rodean el pueblo de Cardona. Durante la aventura encontramos documentos de guerra, estos no avanzan ni tampoco dan detalles sobre la misión de nuestro protagonista.

## **Nivel 3**

### Escena 1

Tipo: Pantalla de carga

Momento: Día 23 de Noviembre del 1711

Personajes: Jaume Solà.

En la tercera carta, el protagonista responde a Pere Ventallola, comunicándole la delicada situación, tanto en su misión como personal.

*“Pere, La preocupació d’ un amic no fa més que reforçar la meva moral.*

*Finalment hem aconseguir sortir dels boscos, ja puc veure, a la llunyania, el castell de Cardona, però ni tan sols això pot calmar la angustia que ara mateix sento.*

*Aquesta nit avançarem fins l’ interior del castell, des de dins s’ organitzarà una ofensiva per a distreure les tropes enemigues, en aquell moment els reforços i jo entrarem per la porta posterior, lluny de l’ artilleria francesa.*

*Però aquest no és el origen dels meus mals, al inici pensava que aquesta acció aconseguiria posar fi a la guerra, ara veig que es impossible. Tot i que aconseguís guiar als 150 granaders, acompanyats d’ armament y subministres, fins l’ interior del castell, res canviarà, es setge seguirà, i amb ell els atacs als civils de la zona.*

*Estic portant a 150 homes a una ratonera, per allargar una guerra que ja ha durat massa. De totes formes ja no hi ha volta enrere.*

*Acabaré el que he començat, d’ una forma o altre.*

*23 de Novembre de 1711*

*Jaume Solà”*

La carta se va escribint en la pantalla, mentre la càmera se mou verticalment de dalt a baix. Una vegada s'ha acabat la carta i la carta ha arribat al seu final, el jugador pot continuar.

### Escena 2

Tipo: Nivel de juego

Momento: Día 23 de Noviembre del 1711 por la noche, Jaume Solà cruza los campos, hasta el castillo de Cardona.

Personajes: Jaume Solà, enemigos.

En este nivel el protagonista cruza los campos de Cardona, se dirige al castillo y debe conseguir llegar a él antes que se termine el tiempo. Durante la aventura encontramos documentos de guerra, estos no avanzan ni tampoco dan detalles sobre la misión de nuestro protagonista.

### Escena 3

Tipo: Pantalla de carga

Momento: Día 23 de Noviembre del 1711

Personajes: Pere Ventallola.

Esta es la última carta, supone el final de la aventura y del juego. Es escrita por Pere Ventallola en respuesta a la última carta de Jaume Solà.

*“Enhorabona Jaume!*

*Per tota la comarca corren les veus que parlen de la teva gesta, tot i que mai he dubtat de la teva capacitat, segueixo sorprenent-me al pensar en tan heroica acció. Es diu inclús que la reina et vol obsequiar ¡la reina Jaume!, amb un sou vitalici de quatre rals diaris.*

*Segueix la guerra i amb ella les penúries, es inevitable, més no hem de permetre que elles ens facin oblidar perquè lluitem. Déu no és la única llum que brilla en la més negra foscor, la voluntat d' un poble no pot ser doblegada, ella t' ha guiat fins a Cardona, i de ben segur que ens portarà a tots fins el futur que desitgem.*

*Tu n'ets el major exemple, en tota lluita hi ha dubtes, però mai es pot deixar que aquests dobleguin la nostre voluntat, tu i la història del miler d' homes que defensen aferrissadament aquesta històrica fortalesa catalana ens demostra que qualsevol petit gest pot canviar el món.*

*25 de Novembre de 1711*

*Pere Ventallola, rector de Bergús.”*



La última frase que dice:

*“la història del miler d’ homes que defensen aferrissadament aquesta històrica fortalesa catalana ens demostra que qualsevol petit gest pot canviar el món.”*

Es un guiño al proyecto de la productora.

<http://www.elseatge.cat/projecte.html>

Con ella cerramos la historia de nuestro videojuego, la documentación referente a los hechos narrados se puede encontrar en el punto 2.2 de la memoria, referentes históricos.



## 4.3 GUIÓN TÉCNICO

### 4.3.1 Comandos

Los comandos del juego son sencillos, ya que se quiere que el jugador aprenda a moverse por el entorno rápidamente y con facilidad.

Los controles de movimiento son los siguientes:

- Flechas de dirección, para moverse de izquierda a derecha, también se pueden utilizar las letras A para la izquierda y D para la derecha.
- Con la flecha superior o bien la letra W saltaremos, para poder saltar teneos que estar desplazándonos horizontalmente a izquierda o derecha.
- Con la flecha inferior, así como con la letra S, nos agachamos. Una vez agachados podemos desplazarnos a derecha e izquierda, si volvemos a pulsar S o flecha inferior el personaje se levantará.
- Utilizaremos el clic izquierdo del ratón sobre botones de acción para realizar acciones.

### 4.3.2 Cámara

La cámara seguirá al jugador en todo momento, si dividimos el escenario en tres partes, el protagonista se debe encontrar entre el primer y el segundo tercio, con los otros dos tercios orientados hacia donde esté mirando el personaje. Por lo que si el personaje se gira, la cámara se debe desplazar horizontalmente.

Utilizamos este método porque el jugador debe tener una buena visión en todo momento de lo que ocurre, de aquellos enemigos que le esperan más adelante para no ser sorprendido, es muy importante que la cámara vaya acorde con la posición de los obstáculos, ya que el jugador tiene que verlos y tener tiempo de reacción.

En el tercer nivel, en los momentos en que aparecen las bombas, el protagonista pasa a ocupar la parte central de la pantalla.

### 4.3.3 HUD

En la interfaz tenemos los siguientes elementos:

- Tenemos un marcador de puntos, que nos indica la puntuación actual.
- A la parte superior de la pantalla tenemos dos opciones, una para quitar el sonido y otra para volver al menú del juego.
- En el tercer nivel tenemos el tiempo indicado, una cuenta atrás.

- También hay un espacio que nos indica si tenemos algún objeto cogido en ese momento.

- Sobre el marcador tenemos un contador de "combo", este cuenta los puntos conseguidos de forma consecutiva.

A continuación detallamos el funcionamiento del sistema de puntos en el juego, ya que es uno de los puntos más complicados.

El juego funciona con un sistema de puntos llamado "puntos de honor".

En la parte superior de la pantalla, al centro, tenemos la puntuación actual del jugador, la puntuación se acumula durante los tres niveles, el jugador gana puntos cuando:

- Elimina a un enemigo.
- Llega a una zona de "checkpoint"
- Finaliza un nivel.
- Supera una zona de habilidad.
- Supera un puzle

El pierde puntos al:

- Ser detectado.
- Recoge un "documento de guerra"

El máximo de puntuación es 1711. Al invitar a jugar vía Facebook aparece la puntuación alcanzada, las puntuaciones conseguidas en cada caso deben ser ajustadas después de las primeras pruebas.

Cuando el jugador consigue un número de puntos seguidos, sin perder ninguno por el camino (ya sea siendo detectado o recogiendo un documento de guerra), cambia el color del marco de la HUD, hay tres colores disponibles:

Bronce: estado inicial

Plata: Al conseguir un número de puntos consecutivos con el marco de color bronce, este cambia a marco plateado, este te permite ser detectado una vez y no perder puntos, al ser detectados el marco cambia su color a bronce.

Oro: Al conseguir un número de puntos consecutivos con el marco de color plata, este cambia marco de oro, este te permite ser detectado una vez y no perder puntos, al ser detectados el marco cambia su color a plata.

#### 4.3.4 Creación del fondo

El fondo está formado por varios PNG superpuestos, estos se repiten a medida que el personaje avanza horizontalmente, encajan entre sí i tienen una longitud suficiente para no ser repetitivos.

La capa superior es la del suelo, que avanza juntamente al personaje, las demás capas avanzan a otro ritmo, más lentamente cuanto más profunda representa ser la capa, creando así el efecto parallax.

#### 4.3.5 Creación de niveles

La dificultad del título no es elevada ya que va dirigida a un target de jugador regular/casual, por lo que no tiene una gran experiencia en videojuegos.

Podemos separar los primeros dos niveles en las siguientes zonas:

- 1) Zona de prácticas
- 2) Zona de Habilidad 1
- 3) Puzzle 1
- 4) Zona de habilidad 2
- 5) Puzzle 2

Al superar la primera zona tenemos un punto de guardado, esta es la zona donde el jugador aprende los movimientos que usará más adelante.

A continuación tenemos la primera zona de habilidad, en ella el jugador se moverá para avanzar sin ser detectado, estas zonas aportan dinamismo al juego, en las primeras zonas de habilidad introducimos los conceptos aprendidos de una forma más sencilla, para que el jugador adquiera un mayor control, y a la vez sienta que domina el juego.

Seguidamente la primera zona de puzzle, en ella el jugador lleva a la práctica habilidades relacionadas con el uso de objetos. Su dificultad es media y tiene como objetivos, al igual que la primera zona de habilidad, que el jugador adquiera un mayor control y a la vez sienta que domina el juego. Tras esta zona tenemos un punto de control, que significa tranquilidad para el jugador, y un punto útil ya que se dirige a las dos zonas finales donde puede ser detectado.

En las dos últimas zonas, repetimos la tónica que las dos anteriores, habilidad y puzzles, pero esta vez las zonas son más largas, y combinan una mayor cantidad de elementos, lo que implica una mayor dificultad.

En el tercer nivel se introduce el modificador temporal, el jugador avanza a contrarreloj para terminar el nivel. Este se separa en:

- 1) Zona de bombardeo 1
- 2) Zona de habilidad

- 3) Zona de bombardeo 2
- 4) Puzle
- 5) Zona de bombardeo 3

Las zonas de bombardeo son zonas en las que el jugador avanza rápidamente, en el suelo aparecen zonas que indican que una bomba va a caer, el jugador debe avanzar sorteando las explosiones. Una vez superada esta zona tenemos el primer punto de guardado.

Esta es la última zona de habilidad, en ella encontramos muchos de los recursos utilizados, no tiene excesiva dificultad una vez llegados a este punto del juego, pero supone estar alerta, es una zona de movimientos rápidos.

A continuación la segunda zona de bombardeo, en esta el jugador ya ha aprendido como funciona, la dificultad es algo mayor e introducimos otro elemento, un árbol que el personaje tiene que saltar. Una vez superada esta zona tenemos el segundo punto de guardado.

Finalmente llegamos a la zona de puzle, el jugador ha llegado a esta zona bastante rápido (ya que todas las zonas anteriores eran rápidas), le sobra bastante tiempo y está confiado, en esta zona combinamos muchos de los elementos vistos durante el juego, el puzle no debe hacerse muy largo, su solución debe ser fluida y no se puede permitir que el jugador se encalle en él (podría ser frustrante).

Para terminar tenemos la última zona de bombas, esta dura un poquito más que las anteriores, caen un mayor número de artefactos, y tenemos también más árboles que impiden el paso (nos obligan a saltar). Una vez terminada esta zona, acabamos el juego.

Como podemos ver, los niveles se separan todos en tres fases, aprendizaje, práctica y desafío, la dificultad de los niveles también va en aumento, con ello logramos que las curvas de dificultad y aprendizaje sean similares.

Podemos visualizar los niveles en la carpeta:

GRAFISMO/NIVELES/COMPLETOS

### 4.3.6 Descripción de los niveles

Describimos el avance de nuestro protagonista a través de los distintos niveles, se recomienda acompañar la lectura con las imágenes de los niveles completos para un mayor entendimiento.

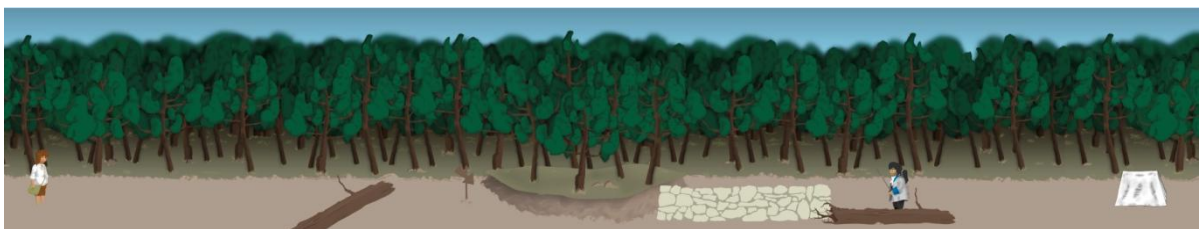
Hay que recordar que los documentos que el jugador puede encontrar tienen que ser repartidos por el nivel, ya sea en enemigos abatidos o en cofres.

#### Nivel 1

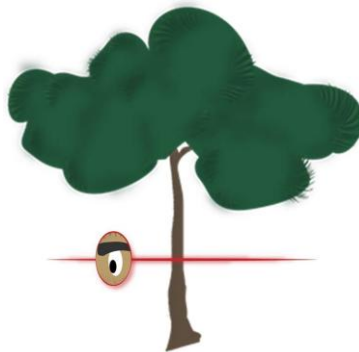
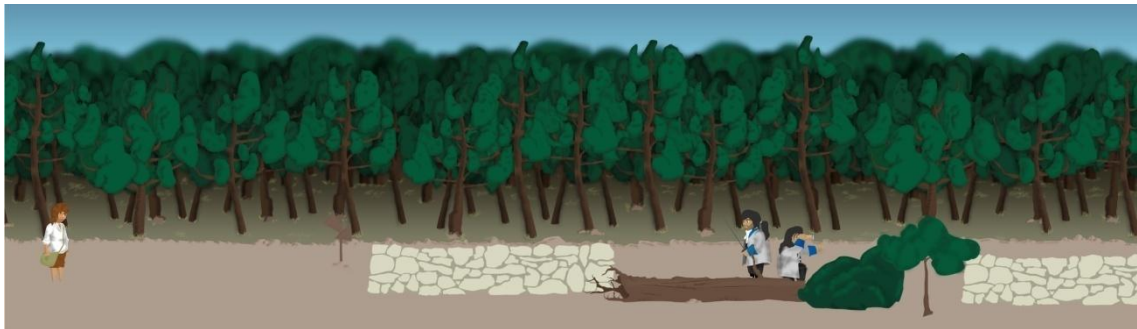
Empezamos el primer nivel con un pequeño tutorial, en esta zona aparecerá el primer aviso, el de movimiento que enseñará al jugador a desplazarse a izquierda y derecha, a continuación el segundo aviso que le explica como saltar, saltaremos un tronco situado en medio del camino, seguidamente el aviso de cómo cambiar de carril y lo usaremos para avanzar hasta el primer enemigo, este está tras un muro esperando a que pasemos, debemos agacharnos para no ser vistos, en este punto necesitamos dos avisos, el de agacharse y el que nos explica como un enemigo nos puede detectar. A continuación cambiamos otra vez de carril, y salta el aviso de cómo golpear a un enemigo, al ser golpeado suelta un documento y nos da puntos, en este punto se informa de:

- Cómo recoger objetos.
- Utilidad de los puntos y la barra de combo.
- Cómo conseguir documentos (pagando puntos)

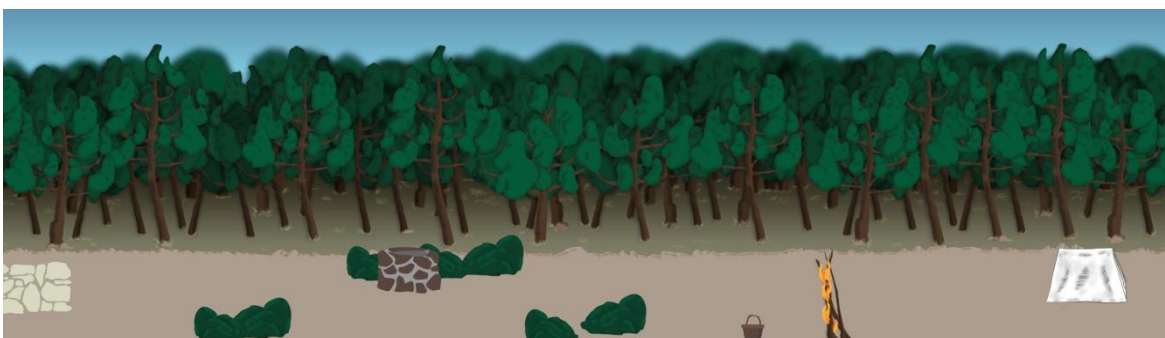
Seguimos y avanzamos hasta la primera tienda de campaña que nos permite salvar la partida, notificamos su uso y utilidad al jugador mediante otro aviso.



La siguiente zona es una zona de habilidad, en ella tenemos que agacharnos y seguidamente saltar para no ser vistos, la zona está formada por un muro, un tronco, un pequeño muro y finalmente un árbol pequeño, debemos saltar ya que el árbol pequeño solamente nos cubre si saltamos.



A continuación entramos en el primer puzle, en este explicamos mediante avisos como se guardan objetos, y como nos indica el juego que requiere de un objeto para poder realizar una acción, avanzamos y encontramos un pozo, este nos dice que se requiere un cubo para ser usado, el cubo se encuentra en el carril inferior, también vemos que no podemos seguir recto ya que el fuego nos impide el paso, para apagarlo necesitamos agua, debemos coger el cubo, rellenarlo en el pozo y así obtener agua, luego usarla en el fuego, repetimos la operación tres veces. Una vez superada la zona tenemos una tienda (punto de guardado)



En la siguiente zona de habilidad nos encontramos a nuestro primer enemigo intermitente, este está dormido y va despertándose, solo nos detecta si está despierto, antes de despertarse aparece una exclamación que alerta al jugador. Se tiene que aprovechar cuando duerme para avanzar. A continuación tenemos un enemigo que observa fijamente una zona, no se puede sortear por lo que bajamos al carril del medio (en el que se encuentra) y lo golpeamos, volvemos al carril inferior y continuamos. Seguimos y nos encontramos dos pequeños muros, entre ellos un enemigo intermitente orientado a la derecha, seguido de un enemigo normal, un árbol pequeño i



un muro, el enemigo intermitente observa dos zonas, la primera es entre los dos muros pequeños, y la segunda entre el segundo muro pequeño y el enemigo normal, debemos superar el primer espacio entre los dos muros mientras duerme, luego se despierta, y al volverse a dormir avanzar hasta el árbol pequeño, el cual saltaremos para que no nos detecte el enemigo normal.



Para terminar el primer nivel tenemos otro pequeño puzzle, hay un cofre que no podemos abrir, se requiere una llave, el jugador avanza esquivando el enemigo y ve que no puede seguir, hay unos setos que no dejan pasar y se requiere un cuchillo para cortarlos. Entonces solo puede volver atrás, puede golpear al guarda anterior, puede avanzar un poco y en esa zona encuentra la llave, que abre el cofre, que contiene un cuchillo, que será usado para cortar setos y terminar el nivel.



## Nivel 2

Al comienzo del nivel tenemos la zona de aprendizaje, empezamos con unos árboles que bloquean los carriles central e inferior, salta el aviso que nos explica el funcionamiento del carril superior, nos cambiamos a este para seguir avanzando, luego volvemos al central donde se nos explica que también podemos encontrar enemigos de frente, se trata de un enemigo intermitente situado detrás de un tronco, debemos avanzar agachados cubriéndonos con el troco, cuando esté dormido saltamos el tronco y seguimos adelante. Nos encontramos un barril, el barril impide nuestro avance, se nos explica que nos podemos esconder dentro de él, una vez dentro también se nos informa como salir. Llegamos a una tienda, guardamos, y completamos así la zona de aprendizaje.



Empezamos el segundo nivel con un obstáculo que impide seguir por el carril central, tenemos la opción de cambiar al inferior o al superior. Hay un enemigo que nos observa si avanzamos por el carril inferior, por lo que se debe pasar por el superior y volver al central una vez situados detrás de él para golpearlo.

Continuamos, arboles nos obligan a situarnos al carril inferior, allí hay un enemigo intermitente, seguidamente otro que nos hace correr para no ser vistos, este movimiento se tiene que combinar con un salto al final, ya que hay un enemigo estático situado justo delante observando la parte inferior de un árbol pequeño, una vez superado volvemos al carril central, podemos golpear al último enemigo, y también podemos volver atrás por el carril superior hasta en medio de los dos enemigos intermitentes y golpearlos a los dos y ganar puntos y documentos extras.



Si seguimos adelante debemos volver a situarnos en el carril inferior, avanzamos por detrás de un muro, hay un enemigo mirando fijamente el final del muro por lo que no podemos pasar, vemos que hay una acción relacionada con unas piedras en el suelo, además el enemigo tiene un botón de acción en rojo en el cual aparece una piedra, lo que significa que se requiere una piedra para desbloquear la acción. Recogemos la piedra, esta aparece en la interfaz, nos permite realizar la acción con el soldado de pie, se la lanzamos y este cambia su orientación, ahora mira hacia la derecha lo que nos permite acercarnos por su espalda, cambiando al carril central al que se encuentra, y golpearlo. Tratamos de continuar pero no podemos, ya que hay dos enemigos seguidos en el carril central, estos también nos detectan por el carril inferior, debemos avanzar por el carril superior. Por ese carril podemos avanzar hasta en medio de los dos, no se puede avanzar más por el carril superior, nos aparece la acción de volver al carril central pero si lo hacemos nos detectará el segundo enemigo, vemos que este tiene un icono de piedra encima suyo, volvemos atrás, recogemos otra piedra y la usamos sobre este, que cambia la orientación por lo que ya podemos volver al carril central y golpearlos a los dos. Una vez superada la zona tenemos una tienda (punto de guardado).



En la siguiente zona de habilidad tenemos un tronco, y detrás de él un enemigo que va patrullando, debemos avanzar agachados cubriéndonos con el tronco, aproximarnos lo máximo posible para que cuando el enemigo que patrulla se dé la vuelta, saltar el tronco y golpearlo. Continuamos por el carril inferior, encontramos un enemigo detrás

de un pequeño muro, este se va girando, debemos aprovechar cuando mira a la derecha para avanzar hasta detrás del muro, y continuar cuando mira a la izquierda hasta un tronco que nos cubrirá de los siguientes enemigos, nos agachamos para pasar cubiertos por el tronco, ya que hay un enemigo situado detrás de él. Para finalizar esta zona tenemos un enemigo intermitente, este cubre una zona bastante amplia que no nos da tiempo a recorrer mientras duerme, utilizaremos una bota que hay en medio de la zona de visión para escondernos, esperar a que despierte, y cuando se vuelva a dormir seguir avanzando.

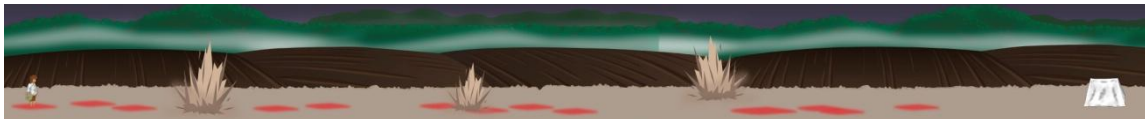


Para terminar el nivel tenemos un campamento enemigo, en el carril central hay un enemigo intermitente orientado a la derecha, y un estático orientado a la izquierda, lo que nos impide avanzar por los carriles central e inferior, avanzamos por el superior y aprovechamos cuando el enemigo intermitente duerme para situarnos detrás del estático, golpearlo, y volver al carril superior, volvemos atrás y ya podemos seguir por el carril inferior, evitando al enemigo intermitente. Gracias a la ausencia del enemigo estático también nos podemos acercar al intermitente por el carril central y golpearlo, delante de él hay un cubo con un hueso, es un objeto y lo podemos recoger. Si hemos continuado vemos un tronco con un perro situado detrás de él, este pide un hueso para realizar una acción, delante hay un guarda intermitente, cada vez que este guarda parece que vaya a dormirse el perro ladra, pidiendo un hueso, aparece una exclamación en la cabeza del enemigo intermitente y no se duerme. Debemos usar el hueso para dárselo al perro, una vez este lo tenga no ladrará, y el enemigo podrá dormir permitiéndonos así el paso. Entre las dos tiendas podemos cambiar al carril central, y de este al carril superior, en ese carril se encuentra un cofre, podemos abrirlo y encontraremos un documento.



### Nivel 3

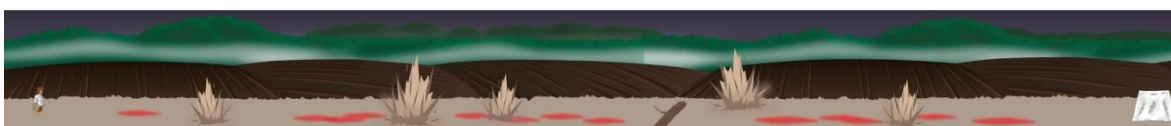
Este nivel empieza sin zona de aprendizaje, por lo que solamente iniciar aparecen dos avisos, el primero nos explica el funcionamiento del tiempo y el segundo el peligro de las bombas, avanzamos sorteando los proyectiles hasta la primera tienda, guardamos.



Seguimos con una zona de habilidad, hay dos troncos y a continuación un enemigo intermitente, debemos esperar a que este se duerma para ir avanzando asta estar delante de él, en ese punto nos podemos mover al carril inferior y avanzar, regresamos al carril central, hay un enemigo que va mirando a izquierda y derecha, aprovechamos cuando mira a la derecha para escondernos en el barril, y esperar el momento para situarnos detrás suyo y golpearle. Una vez en el carril central también podíamos volver atrás hasta el enemigo intermitente anterior para golpearle. Debemos volver al carril inferior, avanzamos hasta un enemigo que va mirando a un lado y a otro, cuando mira a la derecha avanzamos hasta el muro tras el que se encuentra, y cuando mira a izquierda seguimos adelante, hay un pequeño árbol vigilado, saltamos para evitar ser vistos por el enemigo que lo controla, este está al final del muro, volvemos al carril central y podemos golpearle.



Tras esta zona tenemos otra zona de bombas, esta vez un poco más complicada, además con un árbol caído en medio de la zona que debemos saltar. Al superar la zona hay una tienda, guardamos partida.



Llegamos así al puzzle final, al empezar vemos un cofre con el icono de granadas o bombas, lo que nos será útil más adelante, nos agachamos para evitar el primer enemigo, seguimos y encontramos un barril, este lo podemos empujar, lo hacemos y se desplaza ocupando la zona en la que nos podían detectar, saltamos para cubrarnos con el árbol pequeño y seguimos, volvemos a agacharnos para no ser vistos y continuamos avanzando, encontramos una barricada que nos pide una granada para realizar una acción, recordamos que las granadas se encontraban al inicio del puzzle, así que volvemos atrás, decidimos hacerlo por el carril superior. Si retrocedemos por ese carril, con el objetivo de llegar directamente a las granadas, veremos que debemos volver al carril central, nos agachamos ya que en ese carril hay un guarda que mira fijamente, debemos distraer su atención con una piedra.



Volvemos atrás en busca de la piedra, esta se encuentra delante del enemigo estático que lleva la bandera, para recogerla avanzamos por el carril superior, nos movemos al carril central y nos agachamos para avanzar hasta la piedra sin ser vistos, una vez ya tenemos la piedra nos dirigimos a las granadas, ya podemos distraer al enemigo, al usar la piedra este se gira y nos movemos al carril superior, volvemos al central para golpear al enemigo y recogemos una granada de la caja, ya podemos destruir la barricada.



Una vez destruida la barricada corremos otra vez a través de las bombas, en esta ocasión hay más árboles caídos complicando el camino, al completar la zona terminamos el juego.



## 5. CONCLUSIONES

Las conclusiones sacadas de la realización de este trabajo podrían perfectamente estar situadas en el punto anterior, en los resultados, y serían la pieza más valiosa que se podría extraer de todo el proyecto. En este apartado, trataré de exponer tanto las conclusiones como las premisas que me han conducido hasta ellas.

Todo empezó con la petición de la productora de crear un videojuego histórico, uno de tipo plataformas 2D con scroll horizontal, yo me centré en la parte de Grafismo y Diseño del Videojuego. El cliente nos había pedido ideas sobre juegos que pudieran funcionar, y nosotros le hicimos diferentes propuestas, supongo que finalmente ninguna le gustó ya que el trato con el no llegó más lejos. La primera conclusión la saco de la forma en la que ha sido planteado el documento de diseño, y esa forma es justificando todas las elecciones, ya que el cliente necesita ciertas garantías de que el producto cumplirá los objetivos deseados.

Existen distintas justificaciones para la defensa de nuestras elecciones, en el diseño de videojuegos suelen ir relacionadas con la diversión que pueden producir, o al número de personas que se conseguirá llegar. Pero hay que tener en cuenta que el cliente te va a dar una suma de dinero para que trabajes un par de meses, incluso más, en un juego que además seguramente represente su marca o producto, por lo que también es muy importante argumentar con datos sobre el sector, referentes, estrategias ...

En este caso en concreto, el cliente quería el juego para dos objetivos, informar sobre la historia y dar un mensaje. Si nuestro juego fuera muy jugado, pero no consiguiera transmitir ninguno de los dos objetivos anteriores, estaríamos fracasando igualmente, por lo que hay que justificar también que el mensaje se transmitirá lo más correctamente posible, y no solo al mayor número de personas posible.

Además de ser jugado, informar sobre la historia y dar un mensaje, el juego no tiene que perder su esencia, se trata del fruto de su éxito como arma publicitaria y como producto en sí, debe de ser divertido. Si no se prioriza la diversión el juego nunca llegará a informar, ya que no será jugado.

Sobre el trabajo, tanto de diseño como grafismo, basado en hechos históricos. Hay que tratar de encontrar referentes para todos los elementos del juego, ya que de lo contrario los errores pueden comprometer la credulidad del jugador sobre los demás aspectos del juego, lo cual resulta negativo si se quiere informar. Por otro lado, es inevitable incorporar elementos no demostrables, así que debemos encontrar un equilibrio.

Hay que procurar crear un equilibrio entre realidad y fantasía, estos deben estar suficientemente separados como para que el jugador pueda diferenciarlos fácilmente, tan solo con sentido común. Por ejemplo, el nombre del protagonista y la misión que realice son algo que tratamos de que el jugador identifique como real, al contrario que su relación amistosa con el rector y sus conversaciones.



El trabajo sobre hechos históricos ha sido uno más de los elementos que se relacionan entre diseño de videojuegos y grafismo. Con este trabajo hemos visto dos de las múltiples caras que forman la producción de un videojuego, y como se relacionan entre sí. Es algo que antes desconocía de la producción de los videojuegos, con este trabajo me he dado cuenta de la importancia que tiene definir correctamente, lo que cada artista debe conseguir, ya que existen un gran número de conexiones en una obra pluridisciplinar de estas características, y pueden llegar a intervenir un gran número de personas. Se trata entonces de conseguir que todas las conexiones se establezcan correctamente, para que las ideas sobre el resultado final sean lo más parecidas posible, en mi opinión, cuanto más parecidas sean mejor será el resultado.

Como ya hemos comentado existen una gran cantidad de conexiones, vamos a comentar algunas de las más importantes entre diseño y grafismo:

- La personalidad del protagonista viene definida por el diseñador, y este debe asegurarse de que el grafista la refleje en su creación.
- El estilismo del juego viene definido por lo que se quiera transmitir con el juego, y también por el target.
- El uso de un objeto en el juego debe ser reflejado en su apariencia, como por ejemplo ítems u otros objetos con los que se pueda interactuar.
- La HUD debe poder comunicar lo que el diseñador quiere, pero incluso el modo en el que se comunica al jugador puede afectar a la jugabilidad, por lo que es importante cuidar este tipo de detalles.

Y existen muchas más, como también existen entre el grafismo y la animación, o entre la programación y el grafismo, música y diseño... Ser conscientes de estas conexiones y definir las es algo muy importante, y que sin duda algo en lo que profundizar y tener en cuenta durante el proceso creativo.

Cuanto más profundicemos mejor será el entendimiento entre nuestros profesionales, y esto lo veremos reflejado en otro de los puntos clave, los detalles. Seguramente sea a causa de la saturación del mercado, no lo sé, pero los detalles marcan la diferencia entre juegos así que hay que trabajarlos en todos los campos, y en la misma dirección. En este trabajo he intentado cuidarlos, estos detalles son, por ejemplo, que al empezar el nivel te salga el día en el que te encuentras, que el personaje principal tenga un objeto identificativo (la bolsa), o que se pueda compartir mediante facebook aquello que se consigue.

Amplíemos el detalle de las fechas. Resulta útil ya que desde el inicio le damos una referencia al jugador, algo de información precisa que él puede clasificar como posiblemente verdadera, este es el objetivo del diseñador y con ello logra darle más credibilidad al juego. Esto es algo que debe conocer el grafista, para presentarlo de una forma que transmita la credibilidad deseada (una tipografía adecuada, en la

posición correcta...). Si tan solo quisiéramos que el jugador creyera que la fecha de los acontecimientos es real, podríamos mostrar documentos nada más iniciar la partida, seguramente a aquellos que les interesen les parecería correcto, pero comprometeríamos la diversión de otros tipos de jugadores.

En definitiva, este trabajo me ha servido para profundizar en dos fases fundamentales de la creación de un videojuego. Estamos hablando de uno de los mercados más grandes hoy en día, con nuevos títulos saliendo constantemente al mercado, un mercado en el que muchas veces tener un buen producto no es suficiente, muchas veces son detalles los que hacen que un juego sea jugado o no. Es por ello que he querido profundizar sobre estas dos fases de la creación de un videojuego, conocer los detalles, para así llegar tanto a buenos resultados como a conclusiones válidas y propias.

## 6. BIBLIOGRAFIA

### Libros y documentos

- J. Aróstegui, M. García, C. Gatell, J. Palafox, M. Risques, *Historia de España*, editorial Vicens Vives.

- Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos.

[http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta\\_compr.pdf](http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta_compr.pdf)

- Francesc Serra, *El setge de Cardona*.

<http://www.raco.cat/index.php/ButlletiSCEH/article/viewFile/270841/358374>

- Informe aDeSe de 2011:

*El videojugador español: Perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers.*

[http://www.aevi.org.es/index.php?option=com\\_mtree&task=att\\_download&link\\_id=36&cf\\_id=30](http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=36&cf_id=30)

- Anuario de la industria del videojuego aDeSe 2012

<http://www.aevi.org.es/anuario2012/mobile/>

- Informe del instituto catalán de les empresas culturales del 2012

[http://www20.gencat.cat/docs/CulturaDepartament/ICIC/Documents/Arxiu%20ICIC/ICEC\\_2012\\_CAST.pdf](http://www20.gencat.cat/docs/CulturaDepartament/ICIC/Documents/Arxiu%20ICIC/ICEC_2012_CAST.pdf)

## Audiovisuales

- Documental de “1711. El setge de Cardona”.

<http://www.tv3.cat/videos/4238530/1711-El-setge-de-Cardona>

## Sitios Web

- <http://www.guerradesuccessio.cat/>
- <http://www.elsetge.cat/>
- <http://1714.mhcat.cat/>
- <http://www.cardona1714.cat/cardona-guerra-successio/cardoteca-1714/documentacio-i-recerca-historica>
- <http://www.11setembre1714.org/>
- [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)
- Entrevista a Latar games:  
<http://www.cristalab.com/blog/entrevista-a-latar-games-creadores-de-videojuegos-flash-c97537/>
- <http://www.vidaextra.com/casual-games/la-guia-del-videojuego-en-facebook>